

ВИДЕО НА DVD КАК СОЗДАЕТСЯ
PRINCE OF PERSIA: KINDRED BLADES
ЧАСТЬ I

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

www.igromania.ru

МЕГАПОСТЕРЫ
HITMAN: BLOOD MONEY
BAD DAY LA

09
[96] СЕНТЯБРЬ 2005

4 ИГРОВЫЕ
НАКЛЕЙКИ

DVD №1 В МИРЕ

224 СТРАНИЦЫ



ОБЛОЖКА: SHELTER
ONLINE

ЖУРНАЛ С DVD

В РАЗРАБОТКЕ

QUAKE IV

SERIOUS SAM 2

HITMAN: BLOOD MONEY

STAR WARS BATTLEFRONT II

PRINCE OF PERSIA: KINDRED BLADES

ВЕРДИКТ

БРИГАДА E5

BLOODRAYNE 2

CODENAME: PANZERS PHASE 2

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ

САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

НА DVD
ЛУЧШИЕ
МОДИФИКАЦИИ
ТЕПЕРЬ ПО-РУССКИ!

СВЫШЕ
350
ИГР
В НОМЕРЕ
И НА DVD

ВИДЕОМАНИЯ
ШКОЛА АВТОМАСТЕРСТВА
ИГРОСТРОИ
ПОИСК
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО КЛАДА
ИГРА В ОНЛАЙНЕ
BATTLEFIELD 2, TIMEZERO
ИГРОМАНИЯ: СПЕЦИАЛ
ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ
СЕКРЕТЫ ИГРОВАТЕЛЬНОСТИ
РУКОВОДСТВА
ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА
COLD FEAR, EMPIRE EARTH III
IMPERIAL GLORY, OBSIDIAN
PARIAH, STRONGHOLD 2
SUDEKI, БРАТЯ ПИЛОТЫ 3D
ТАЙНЫ КЛУБА
СОБАКОВОДОВ, КОЙОТЫ,
ЗАКОН ПУСТЫНИ
КСЕНУС, ТОЧКА КИПЕНИЯ

СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ

КНИГИ И ФИЛЬМЫ
ПО МОТИВАМ ИГР

НА DVD

UT2004: UNREAL TOURNAMENT 2 CONVERSION
ЗВЕЗДНОЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ UT

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY — ESCAPE: YAVIN IV
НОВАЯ ВОЙНА С СИТХАМИ

SHELTER ONLINE

ПОЛНАЯ ВЕРСИЯ ОНЛАЙНОВОЙ RPG

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

THE MOVIES

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ: ОБЗОР НОВЕЙШИХ
ПРОЦЕССОРОВ

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ: ПРОГРАММЫ-
ЭМУЛЯТОРЫ

8 СВЫШЕ
ГБ
НА
ДВУХСЛОЙНОМ
DVD А ЧАСТЬ
ТИРАЖА
С 2CD

ZyXEL

series
omni

Интернет-техника
для дома

Модемы ADSL

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН



Офигительный коннект
супершустрый Интернет

ADSL2+
теперь еще
в 3 раза быстрее



Модем ADSL2+
с портом Ethernet
P-660R EE



Модем ADSL2+ с 4-портовым
коммутатором, беспроводной
точкой доступа 802.11g+
и межсетевым экраном
P-660HW EE



Модем ADSL
с портом USB
OMNI ADSL USB EE

Чтобы подключиться к Интернету через ADSL на скорости в 500 раз быстрее самого крутого Dial-Up-модема, достаточно обычной телефонной линии: никаких дырок в стенах, никаких новых проводов. Нужно лишь, чтобы на вашей АТС был ADSL-провайдер, а у вас — специальный модем, который сам сконфигурирует подключение и уже через три минуты после подачи питания соединит вас с Интернетом на сумасшедшей скорости. И самое приятное — ваша телефонная линия всегда остается свободной для обычных телефонных звонков.



OMNI—твой сетевой друг



Смотрите новые приключения
Масяни на нашем сайте:

OMNI.ZyXEL.RU

A-Boston
www.a-boston.ru

НИКС (095) 974-33-33
ОЛДИ (095) 105-0700
Пронетгруп (095) 789-38-46, 789-38-47
Сетевая Лаборатория (095) 500-0305
POLARIS (095) 755-5557

Ф-ЦЕНТР (095) 472-64-01, 105-6447
ЮСН Компьютерс (095) 775-8202
Старт Мастер (095) 783-4242
НЭТА (3832) 106-500
Владос (861) 210-1001

ASUS рекомендует Windows® XP Professional



Окунись в море
цифрового удовольствия

M6 SERIES
NOTEBOOK



Насладись жизнью в современном цифровом мире

Ноутбуки ASUS M6V, с новейшим чипсетом Intel® 915PM (поддерживает DDR2 400/533 МГц и PCI Express) и беспроводной связью Intel® Wireless/Pro 2915ABG, - это быстрые и точные машины высокого класса. Великолепное изображение реализуется благодаря широкоформатной 15.4" TFT- матрице Crystal Shine и производительному графическому адаптеру с развитой системой обработки 3D-графики. Подключайтесь к миру цифровых развлечений и мощных вычислений.

Intel® Centrino™ Mobile Technology

- Процессор Intel® Pentium® M 770 серии

- Mobile Intel® 915PM Express Chipset

- Intel® Wireless/Pro Network Connection 2915 a/b/g

Microsoft® Windows® XP:

- Home Edition

- Professional Edition

Широкоформатная TFT- матрица Crystal Shine с диагональю 15.4" WUXGA+ (1680x1050)

Видеоподсистема ATI Mobility™ Radeon® X600 128MB HyperMemory™

Память до 2 Гб DDR2 400/533 МГц

Bluetooth

- ▶ Audio DJ: прослушивание музыки без загрузки системы
- ◀ Удобный дизайн широкого экрана и тачпада

Всемирная гарантия 2 года
Горячая Линия ASUS: (095) 23-11-999

ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

www.asus.ru

Москва: Армада-РС (095) 232-30-82, Артрон (095) 789-85-80, Аваком М (095) 784-67-36, Avanta PC (095) 954-54-22, Белый Ветер (095) 730-30-30, ForceComp (095) 775-66-55, ION (095) 729-57-10, NEXUS (095) 928-23-67, Тенфорд (095) 545-32-71, OLDI (095) 105-07-00, ПИРИТ (095) 974-32-10, Polaris (095) 755-55-57, Портком (095) 101-33-64, Реслект (095) 177-40-77, Сетевая Лаборатория (095) 500-03-05, SMS (095) 956-12-25, СтартМастер (095) 967-15-15, ТФК (095) 749-96-32, Умные машины (095) 780-00-41, Ф-Центр (095) 105-64-47, USN (095) 775-82-02; Санкт-Петербург: Display (812) 103-00-18, КЕИ (812) 331-24-77, Микробит (812) 333-44-44, Компьютерный мир (812) 333-00-33, СТР Компьютерс (812) 542-4551; Барнаул: С-Trade (3852) 38-10-00; Воронеж: РЕТ (0732) 77-93-39; Екатеринбург: Парад (3432) 51-48-22, Старттехно+ (3432) 56-85-01; Краснодар: Владос (8612) 62-33-73, Санрайз (8612) 640-066; Новосибирск: НЭТА (3832) 16-33-11, Техносити (3832) 125-333; Ростов на Дону: Центр-Дон (8632) 698-668; Самара: Прага (8462) 701-701; Томск: Интант (3822) 41-55-32; Тюмень: AD Systems (3452) 22-35-33; Челябинск: Японская электроника (3512) 63-74-34; Хабаровск: Алукеу (4212) 328-155

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, and Pentium are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries



Привет!

Книги, кино, компьютерные игры — три главных и самых матерых кита современной индустрии развлечений (есть, правда, еще и четвертый — музыка, но о ней лучше как-нибудь в другой раз). О том, что игры часто — и порою даже чаще, чем нам этого хочется — создаются по мотивам фильмов или литературных произведений, знают, наверное, все. А вот наоборот — когда по мотивам игр пишут книги и снимают кино — было явлением достаточно редким... До последнего времени.

В этом месяце редакционный культуролог Игорь Варнавский провел полномасштабное расследование, в ходе которого вдруг выяснилось, что сегодня обратный процесс принял просто-таки угрожающий размах. О том, что, как и зачем снимают и пишут по мотивам компьютерных игр — читайте в двух специальных репортажах этого номера: «Библиотека геймера» (стр. 158) и «Большой кинокуш» (стр. 166). Неподалеку — на стр. 162 и 164 — вы также найдете подробные интервью с легендарным фантастом Робертом Сальваторе и менее известной, но не менее талантливой писательницей Карен Тревис, людьми, которые самым непосредственным образом связаны с одним из главных «обратных процессов» — новеллизацией игр.

Следующее, о чем непременно стоит упомянуть, — крайне интересные новинки на наших CD и DVD. Начиная с этого номера на дисках появились, во-первых, сразу два новых раздела: «Игровой калейдоскоп» и «Дополнения игровой зоны» (подробнее о них смотрите на стр. 14 в рубрике «CD-Мания»), а во-вторых — нечто под названием «Сделано в «Игромании»». Это самое нечто — результат многодневных трудов производственной артели Алексея Макаренкова при творческом содействии главного редактора наших дисков — Степана ибн Чечулина. Впервые за историю нашего журнала мы решили своими силами сделать локализацию двух крайне популярных модификаций для Max Payne 2 и Warcraft III: The

Frozen Throne и полностью перевели их на русский язык. Ведь, судя по вашим многочисленным письмам, родная речь — это как раз то, чего так сильно не хватает большинству современных модов. Если наши эксперименты на ниве творческих локализаций придутся вам по душе — то мы обязательно продолжим в том же духе. Так что не забывайте присылать замечания, предложения и просто отзывы по этому поводу на любой доступный адрес журнала (хотя, конечно, больше всего ваших писем будут ждать на gamedev@igromania.ru с пометкой «Сделано в «Игромании»»).

Из прочего. Один из наших главных лозунгов «ни месяца без эксклюзива» продолжает работать и в этом номере. Во-первых, все тот же Степан свет Чечулин, на два дня оставив работу над дисками, съездил в славный город Воронеж в гости к не менее славной компании Burut ST. Сейчас «Бурут», если вы не в курсе, работает над «нашим ответом Call of Duty» — милитари-шутеру «Восточный фронт: Неизвестная война». Как и чем воронежские умельцы собираются отвечать главному WWII-экшену современности — читайте на стр. 38.

Во-вторых, на стр. 34, расположился еще один сентябрьский эксклюзив — выездной репортаж Андрея Александрова о том, как он самолично щупал за вымя ту самую «игру от ст. о/у Goblin'a» — RPG под названием «Санитары подземелий».

Наконец, на стр. 60 в рубрике «Прямая речь» обязательно ознакомьтесь с одним из самых веселых материалов номера — интервью с культовым геймдизайнером Американом Макги. Наш штатный интеллигент Олег Ставицкий выведал у Макги все самые страшные тайны по поводу его грядущего треш-блокбастера Bad Day LA — игры, в которой бомж афроамериканской наружности спасает Голливуд от атаки зомби, нашествия инопланетян и смертельного вируса диареи. В общем, об этом явно стоит почитать.

И о погоде. Как вы уже наверное заметили, лето — традиционно самый застойный период в игровой индустрии — наконец-то закончилось. И, судя по прогнозам, нынешняя осень станет одной из самых горячих за последние пару лет — да вы хотя бы просто посмотрите на гостей нынешнего выпуска рубрики «Будем ждать?»: Quake IV, Hitman: Blood Money, Serious Sam II, Prince of Persia: Kindred Blades... Десятки хитов всех мастей и калибров уже практически на подходе. Так что обязательно оставайтесь с нами, и в следующем месяце «Игромания», как, собственно, и всегда, продолжит держать вас в курсе всего.

До встречи!

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Александр Кузьменко
Редакторы
Алексей Макаренков, Николай Арсеньев, Игорь Варнавский, Андрей Александров, Николай Пегасов
Технический координатор
Изабелла Шахова
Корректоры
Мария Луговская, Марина Бурдина
Программирование сайта и дисков, тех. обеспечение
Денис Валеев, Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова, Денис Овчинников
Творческо-производственный состав
Денис Тангалычев, Виктор Расстригин
Руководитель дизайна и верстки
Роман Грыныха
Дизайнерская группа
Сергей Ковалев, Денис Недыпич, Марина Грыныха, Николай Никашин, Дмитрий Денисенко, Валерий Дмитриевский
Ответственный верстальщик
Михаил Карасев

CD и DVD

Главный редактор
Степан Чечулин
Редакторы
Антон Логвинов, Семен Чечулин
Дизайнер интерфейса
Илья Галиев

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «ТЕХНОМИР»
Генеральный директор
Азам Данияров
Редакционный директор
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «ИГРОМЕДИА»
ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Тел./факс (095) 730-4014
Менеджеры проекта
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе
Анна Глотова (anna@igromania.ru)
Максим Солодовников (m_sol@igromania.ru)
Александр Радченко (radalik@igromania.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)

ОТДЕЛ МАРКЕТИНГА И PR
Тел./факс (095) 730-6694
Руководитель отдела
Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Менеджер по маркетингу и PR
Анастасия Соколова (sokolova@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «АВИТОН-ПРЕСС»
sales@aviton-press.ru
Тел./факс (095) 912-4408, (095) 911-2977
Юлия Воробьева, Ирина Ефимова
Дмитрий Емельянов, Сергей Смакаев
Надежда Галиева, Дина Ситдикова

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Анастасия Муравьева, Давид Мурадян, Евгений Гудошников

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. (095) 231-2365
Тел./факс 231-2364
e-mail журнала: MANIA@IGROMANIA.RU
сайт: WWW.IGROMANIA.RU

Журналу всегда требуются

талантливые авторы.

Если вы чувствуете себя таковым — обращайтесь на mania@igromania.ru.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года.

Цена свободная.
Отпечатано в УАВ «SPAUDOS KONTURAI» Ltd, Литва.
Печать компакт-дисков и DVD: «CD Art».
Упакован: ООО «Пак-Пресс».
тел.: (095) 976-1285 (склад), 8-916-241-5548

© «Игромания», 1998-2005.
Тираж 164,835.

Если у вас возникли какие-либо технические трудности с запуском игроманских CD или DVD, пожалуйста, обращайтесь к нам по e-mail mania@igromania.ru либо по телефонам редакции.



ОАО Агентство
«Роспечать»
Каталог Агентства
Роспечать

80288 Игромания
80289 Игромания + 2 CD
84193 Игромания + DVD



ООО «Агентство
«Книга-Сервис»
Объединенный каталог
«Пресса России»

38900 Игромания
29166 Игромания + 2 CD
11780 Игромания + DVD



ООО «Межрегиональное
Агентство Подписки»
Каталог «Почта России»

99128 Игромания
99129 Игромания + 2 CD
10860 Игромания + DVD



8.5/10

«Одна из лучших «серьезных» стратегических игр нескольких последних лет.»

«Игромания»



4.6/5

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

«День Победы II» это альтернативная история, каждый раз новая»

«Game EXE»



8.1/10

«Лучшая глобальная стратегия о Второй мировой и одна из лучших игр вообще»

«Навигатор»



8.5/10

«СТРАНА ИГР» РЕКОМЕНДУЕТ

«Сыграть в «День Победы II» должен каждый — слишком от многого вы рискуете отказаться»

«СТРАНА ИГР»



ДЕНЬ ПОБЕДЫ II

...Авиация свои задачи выполнила: армии у Сталина практически не осталось. Хотя, когда русские провалились к Индийскому океану в районе Карачи и взяли Тегеран и Дели, было страшно — пришлось задействовать даже буланскую и непальскую кавалерию...

«GWW», www.snowball.ru/forums

...Играю за Германию. 2 июля на пляжи Майями вылезли шесть дивизий моих морпехов и три дивизии егерей. Американцы не знают, что такое «Родину защищать» — все их подразделения в течение штурма частенько отлучались по нужде. На их место прибывали другие и снова отлучались. Это была какая-то новая тактика. Ничего подобного ни в Европе, ни в России, ни в Австралии я не встречал. Там солдаты бились до конца...

«Brodyaga», www.snowball.ru/forums

...Я начал осуществлять свой грозный план захвата Франции. Выбор пал на прорыв через Люксембург. Тем временем на побережье Франции должен был высадиться десант с кавалерией СС и двумя дивизиями прикрытия для взятия Парижа. Так вот, залив в Ла-Манш всем немецким флотом, с подводками в придачу, я получил такой пинок!!! В общем, у меня остался не флот, а стая кораблей... Рыболовных...

«Француз222», www.snowball.ru/forums

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
искусство побеждать



От создателей «Европы»,
«Виктории» и «Дня Победы».

Полностью на русском языке.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ!



АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК
ИГР В НОМЕРЕ

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН	6-13
Новостной меридиан	6
Даты выхода игр	12
CD-МАНИЯ	14-28
Игровая зона * Веселости * Демоблок * Патчи	
Разделы на CD и DVD * Всякое разное	14
ВИДЕОМАНИЯ	30-31
Репортажи	30
Рекламная пауза * Pre-портview * Развлекательный канал * Видеоновости	31
ИЗ ПЕРВЫХ РУК	34-40
Санитары подземелий	34
Восточный фронт	38
R&S: В РАЗРАБОТКЕ	44-59
<i>В разработке: первый взгляд</i>	
Destinies * SiN Episodes * Wild Earth	44
Lawmaker	45
Петька 6: Новая реальность * DogTag * Frankie Dettorie Racing	46
Neuro	47
<i>В разработке: будем ждать?</i>	
Quake IV	48
Hitman 4: Blood Money	50
Prince of Persia: Kindred Blades	52
Serious Sam 2	54
Star Wars: Battlefront II	56
Ghost Recon: Advanced Warfighter	58
R&S: ПРЯМАЯ РЕЧЬ	60-62
Bad Day LA	60
В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ	64-67
The Movies	64
R&S: ВЕРДИКТ	68-92
Рейтинговая система «R&S: Вердикт»	68
Карибский кризис: Ледниковый период * Курс на Окинаву	69
Америка на шпалах * Hidden & Dangerous 2 * Imperial Glory	70
Арденны 1944	71
LEGO Star Wars * Soldner: Морская пехота	
Second Sight * Проект: Снежная слепота	72
Даты выхода локализаций и отечественных проектов	74
<i>Вердикт: дождались!</i>	
BloodRayne 2	76
Бригада E5: Новый альянс	80
Codename: Panzers Phase Two	84
Lula 3D	86
Дорога смерти	88
Postal 2: Штопор Жж0т	90
Great Invasions	92
ИГРА МЕСЯЦА	94-96
Итоги голосования за период с сентября 2004 по июнь 2005	94
Во что поиграть в этом месяце * Игровой тотализатор	95
«Игромания» рекомендует	96
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ	98-99
Круглые сутки «Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм	98
GAME OVER?	100
Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад	100
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ	102-131
Железные новости	102
<i>Теория</i>	
Обзор технологии CrossFire от ATI	104
<i>Тестирование</i>	
Обзор системной платы ECS PF88 Extreme Hybrid	106
Обзор пяти slim-клавиатур	108
Тестирование двудерных процессоров	112
<i>Сделай сам</i>	
Как сделать мышь в стиле Half-Life 2	116
<i>Антикварная лавка</i>	
Несостоявшаяся революция Стива Джобса	118
<i>Железные новинки</i>	
Самое свежее железо отечественного рынка	120
<i>Цифровая жизнь</i>	
Последние новинки из мира цифровой техники	124
<i>Новая линейка</i>	
Новая линейка от GMC	126
<i>Компьютер в сборке</i>	
Игровая станция Flextron VIP E от компании «Ф-Центр»	128
<i>Разумный компьютер</i>	
Разумный компьютер за разумные деньги	130
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ЖЕЛЕЗО	132-133
«Железные» ответы на «железные» вопросы	132
ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ	134-143
<i>Софт-экспресс</i>	
Полезные новости	134
<i>Теория</i>	
Вся правда о Windows Vista	136
<i>Практика</i>	
Обзор эмуляторов игровых систем	138
<i>Софтверный набор</i>	
Гвоздь набора * Свежатица! * Полезный софт	142
ИГРОСТРОЙ	144-157
<i>Вскрытие</i>	
Empire Earth II	144
<i>Мастерская</i>	
Поиски интеллектуального клада	146
Игровое редактирование	150
<i>Самопал</i>	
Как писать скрипты для игр. Часть 3	152

4-й батальон	6
Act of War: Direct Action	18
Advent Rising	28
Age of Empires	190
Alone in the Dark	167
America's Army	10
American McGee's Alice	166
Anachronox	180
AquaNox 3	99
Area 51	170, 204
Armed Assault	7
Army Racer	13
Asheron's Call: Throne of Destiny	190
Austerlitz: Napoleon's Greatest Victory	98
Bad Day LA	7, 60
Baldur's Gate	162
Battlefield 2	10, 17, 196, 204
Battlefield 2: Special Forces	10
Battleground 3: Waterloo	98
Battleground 6: Napoleon in Russia	98
Battleground 8: Prelude to Waterloo	98
Bikini Karate Babes	99
Black & White	180
Black Powder Wars: Battles of Napoleon	98
Blair Witch Project	100
BloodRayne	167
BloodRayne 2	76
Bombberman	100
Brothers in Arms: Earned in Blood	31
Bully	8
C&C: Generals — Zero Hour	20
Call of Cthulhu: Destiny's End	11
Call of Duty 2	31
Call of Duty: United Offensive	26
Codename: Panzers Phase Two	84
Coffee Break	13
Cold Fear	28
Cold War	7
Commandos	11
Counter-Strike 1.6	200, 201
Counter-Strike: Condition Zero	200
Counter-Strike: Source	25, 207
Crown of Glory: Europe in the Age of Napoleon	98
Daiatana	178
Dark Age of Camelot	190
Dark Messiah of Might & Magic	10
Darwinia	205-207
Dead or Alive	167
Dead to Rights	171
Destinies	44
Destroy All Humans!	171
Deus Ex	179
Deus Ex: Invisible War	180
Devil May Cry	171
DogTag	46
DOOM 3	18, 168
Dragon Ball Z	171
Dragonshard	28
Driver	169
Dungeon Siege II	12, 27
Empire Earth II	28, 133
Enter the Matrix	99
EverQuest	190
EverQuest 2	190
F.E.A.R.	27, 28, 152
Fahrenheit	12
Far Cry	20, 21, 167, 206
Fatal Frame	170
Fear Effect 2: Retro Helix	167
FIFA Football 2005	21
Final Fantasy XI	190
Firefly Studios' Stronghold 2	28
FlatOut	10
Frankie Dettorie Racing	46
Friends	10
Gauntlet: Seven Sorrows	9
George Romero's City of the Dead	172
God of War	170
Gran Turismo 4	30, 31
Great Invasions	13, 92
GTA: San Andreas	8, 17, 99, 205-207
Guild Wars	6
Guilty Gear XX Reload	99
Gun	6, 31
Half-Life	10
Half-Life 2	20, 31, 158-159, 207
Halo	160, 168
Hannibal: Vengeance of Carthage	7
Heroes of Might & Magic III	20
Heroes of Might & Magic IV	21
Heroes of Might & Magic V	98
Hidden & Dangerous 2	70
Hitman	169
Hitman 4: Blood Money	50
House of the Dead	167
Hunter: The Reckoning	167
Huxley	31
Icwind Dale	6, 162
Imperator	190
Imperial Glory	28, 70, 98
Joint Operations	24
L.A. Rush	8
Lawmaker	6, 45
LEGO Star Wars	72
Lemmings	100
Lineage	190
Lineage 2	190
Lula 3D	86
Mafia: The City of Lost Heaven	23, 206
Marc Ecko's Getting Up	7
Max Payne	171
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	14, 15
Medal of Honor: Airborne	99
Medal of Honor: European Assault	99
Medal of Honor: Pacific Assault	99
Metal Combat	99, 171
Metal Gear Solid	171
Metroid Prime	170
Mortal Kombat	166
MotoGP 3	27
Myst V: End of Ages	12
Napoleon in Russia: Borodino 1812	98
Napoleon Wagram's Campaign	98
Napoleon	98
Napoleon's Russian Campaign	98
Napoleonic Battles: Campaign Waterloo	98
Navy Training Exercise: Strike & Retrieve	10
NBA Live 2005	24
Need for Speed Underground	8, 22
Need for Speed Underground 2	12
Neuro	47
Neverwinter Nights	6, 162
Neverwinter Nights 2	9

Obscure	28
Onimusha	171
Operation Flashpoint	22
Painkiller	200
Pariah	28, 204, 205
Phantasy Star Online: Blue Burst	27
Postal	167
Postal 2: Шторм Жжот	90
Prince of Persia: The Sands of Time	169
Prince of Persia: Warrior Within	169
Prince of Persia: Kindred Blades	31, 52
Pro Evolution Soccer 4	22
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	170
Psychonauts	206
Quake III Arena	25, 180, 200, 201
Quake IV	31, 48, 200,
Ragnarok Online	190
Ragnarok Online 2	190
Rainbow Six	170
Resident Evil	169, 170, 172
Resident Evil 4	30
Rome: Total War	17, 22
RuneScape	190
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	10, 94, 171
Scooter War3z	13, 28
Second Sight	72, 206-207
Seed of Runestone	190
Serious Sam 2	54
Shelter Online	16
Shot Online	190
Silent Hill	31, 168
Silent Hunter III	18
SiN Episodes	44
Soldner: Морская пехота	72
Soul Calibur	171
Soul Calibur 2	9
SpellForce: Gold Edition	27
Spy Hunter	169
Star Trek Online	190
Star Wars Galaxies	190
Star Wars: Battlefront II	56
Star Wars: Jedi Knight — Jedi Academy	18, 24
Star Wars: Knights of the Old Republic	99
Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords	99
Star Wars: Knights of the Old Republic III	99
Star Wars: Republic Commando	164
Starcraft	200
Starcraft: Brood War	23
Starcraft: Ghost	31
Stubbs the Zombie	172
Sudeki	28
Super Mario Bros 2	171
Supreme Ruler 2010	204
Taxi 3: eXtreme Rush	13
Tekken 5	167
Terminal Velocity	100
The Elder Scrolls III: Morrowind	6
The Elder Scrolls IV: Oblivion	31
The Getaway	171
The Movies	7, 64
The Sims	171
The Sims 2	8, 9, 23
The Sims 2: Nightlife	12
Thief: Deadly Shadows	180
TimeZero	192
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	31, 58
Tom Clancy's Splinter Cell	168, 160
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	24
Total Annihilation	6
Total Overdose	7
TrackMania Sunrise	17
Unreal	180
Unreal Tournament	180
Unreal Tournament 2004	22, 152, 201
Vietcong	7
Vietcong 2	31
Wampire: The Masquerade — Bloodlines	206
Warcraft III: Reign of Chaos	14, 15, 23, 133
Warcraft III: The Frozen Throne	24, 132, 200
Wargamer Napoleon 1813	98
Warhammer 40000: Dawn of War	23, 27, 200
Warhammer Online	190
Waterloo	98
Waterloo: Napoleon Last's Battle	98
Wild Earth	44
Witches	10
World of Warcraft	27, 190
X3: Reunion	7
Xopus. Точка кипения	27, 28
Америка на шпалах	70
Арденны 1944	71
Братья Пилоты 3D:	
Тайны клуба собаководов	28
Бригада Е5: Новый альянс	80
В тылу врага	11
Власть закона	6
Восточный фронт	28, 38
Вторая мировая	98
Диверсанты	11
Дорога смерти	88
Ил-2 Штурмовик:	
Забывшие сражения — Асы в небе	24, 94
История войн: Наполеон	98
Казаки 2: Наполеоновские войны	98
Карибский кризис: Ледниковый период	69
Койоты: Закон пустыни	28
Култ. Королевства ереси	27
Курс на Окинаву	69
Первая мировая	11
Петька 6: Новая реальность	46
Пограничье	27
Проект: Снежная слепота	72
Противостояние IV	24
Санитары подземелий	34
Серп и молот	204
Танита, или Морское приключение	10
Чистильщик	204
Мобильные игры	
Age of Heroes: Армия мрака	208
Carmageddon 3D	208
Fantastic 4	208
Kingdom of Heaven	209
Quake	208
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	209
War of the Worlds	209
Бой с тенью	209
Внекомпьютерные игры	
AD&D Forgotten Realms	211
Beowulf	211
Dungeons & Dragons	210, 211
History of the World	211
Magic: The Gathering	210, 211
Megaman TCG	211
World of Darkness	211
Берсерк	210, 211

Горячая линия: игрострой

Горячие ответы на любые игростроевские вопросы

156

SPECIAL

158-180

Специальный репортаж

Библиотека геймера

158

Интервью с Робертом Сальваторе

162

Интервью с Карен Тревис

164

Игровое кино

Все фильмы по компьютерным играм

166

Земля мертвых

172

Форум разработчиков

Секреты играбельности

174

Жизнь замечательных разработчиков

История ION Storm. Часть 2

178

ИНТЕРНЕТ

182-198

Новости интернета

182

Экстремальный чат

184

Интересное в Сети

188

Интернет: игра в онлайн

Новости онлайн-игр

190

Играем: TimeZero

192

Играем: Battlefield 2

196

КИБЕРСПОРТ

200-202

Вести с полей

200

Арсенал прогеймера

201

За какими чемпионатами будущее

202

КОДЕКС

204-207

Стандартные коды

204

Easter eggs * Хинты

204

Читательские пасхалки

206

МОБИЛЬНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ

208-209

Мобильные новости * Мобильные игры

208

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА

210-211

Новости внекомпьютерных игр

210

Обзор девятой редакции Magic: The Gathering

211

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

212-217

Шоу-программа «Старпом и Светлана»

212

ЮМОР

218, 221

Рассказ «Земля свободных»

218

КАЛЕНДАРЬ

219-220

Serious Sam 2

219

Star Wars: Battlefront II

220

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

222-224

Тест №61 * Фотографическая память

222

Скринтурс №09. Сентябрь * Подведение итогов за №07/2005

223

Правила участия в конкурсах

224

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»

Bad Day LA

Hitman: Blood Money

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»

Area 51

Battlefield 2

SiN Episodes

Не время для драконов

РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»

Обложка:

Boston PC

2-я обложка

Dina Victoria

3-я обложка

1C

4-я обложка

В номере:

1C	3, 41, 73, 79, 89, 93, 101, 149, 155, 177, 191, 199
Adidas	32-33
AMD	43
ASRock	123
ASUS	1
Foxconn	129
Kingmax	117
Leadtek	109
MSI	115
Nescafe IMAX	137
Nikita	203
Nival Interactive	35
Oklick	111
Playmobile	141
SHUTTLE	31
Wizards of the Coast	211
Zenon N.S.P.	187
Акелла	7, 9, 11, 13, 45, 47
Бука	19, 75, 91, 135, 181
Выставка «Игры. Игрушки. Хобби»	23
Выставка «Информатика и связь. Средства защиты и безопасности»	17
Информ-Мобил	195
Мир фэнтези	21
Новый Диск	37
Первый альтернативный музыкальный телеканал	173
А One	63, 83, 97, 151
Руссобит-М	42
Сникерс-Урбания	71, 217
ТехноМир	127
Ф-Центр	183
Элвис-Телеком	29
Яндекс	





НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ | СЛУХИ | РОССИЯ И СНГ
ИНТЕРЕСНОСТИ | ИНДУСТРИЯ | КИНО

Ведущий рубрики: Андрей Александров

Зато у меня ствол больше!

АНОНСЫ

Нашествие наглых игр про Дикий Запад начинается! В прошлом номере мы уже познакомили вас с экшеном **Lawmaker**, создатели которого нагло обозвали главного героя Кольтом, чтобы, понимаешь, круто было и продавалось хорошо. Еще дальше пошли разработчики из конторы **Neversoft**. Они просто взяли и нарекли свою дикозападную игру именем... **Gun**. Просто и понятно: главный герой игры — ствол.

Разумеется, у любого ствола должен быть носитель. В нашем случае его зовут Колтоном



Уайтом. У Колтона беда: в самом начале игры злодеи убивают его отца. Впрочем, перед тем как отбыть на небеса, папик отдает сынуле загадочный амулет и рассказывает несколько страшных тайн. Сразу после этого Колтон собирается совершить вполне предсказуемый поступок: убийцу родителя — поймать и отшлепать насмерть, тайны — разгадать. Ствол только поддерживает инициативу своего носильщика, ведь в приключении обязательно удастся по кому-нибудь пострелять!

Впрочем, для тех, кто не желает изучать заштампованный сценарий, у нас заготовлена отличная новость: помимо основной кампании в игре запланировано огромное количество побочных миссий, начиная с охраны каравана из повозок и заканчивая банальным попрошайничеством. Награждать за выполнение этих заданий будут не

только деньгами и вещами, но и опытом, который пойдет на прокачку персонажа. В общем, как и в **Lawmaker**, в **Gun** акцент делается на GTA-образный геймплей.

Ну и, наконец, последняя козырная карта **Neversoft** — это показная жестокость. Каждый убитый противник в **Gun** извергает из себя такие потоки крови, что смотришь на него и думаешь: парнишке бы не в ковбой, а в доноры. Для тех, у кого вид этой красной жидкости давно уже не вызывает ничего, кроме зевоты, разработчики заготовили и другие развлечения. Хотите, чтобы все вокруг танцевали? Так сделайте им несколько выстрелов под ноги! А потом — в голову. И можно снимать свежий скальп...

У вас уже текут слюнки и чешутся руки? Что ж, терпеть осталось недолго, игра выходит уже в ноябре сего года. ▶

Четвертый красно-знаменный

АНОНСЫ



Наконец-то найден код доступа к «РАЮ», а на Земле восторжествовала «Власть закона». И теперь, пожалуй, самое время обратить свои взоры в сторону Марса. Ведь там как раз идет гражданская война, там каждый день гибнут сотни людей — в общем, идеальное место для большинства геймеров. Что ж, в середине 2006 года мы сможем отправиться на Красную планету вместе с «4-м батальоном», новой игрой от компании «Мистленд — Юг».

Что такое 4-й батальон? Это штурмовое подразделение Крестоносцев — новой элитной армейской структуры, которая, по мнению пресс-релиза, «призвана быть надежной опорой существующему порядку». Игроку предстоит долгий путь от рядового бойца и почти до самой верхушки этой опоры — поста командира батальона. Пройти его, разумеется, будет непросто: нас ждет мир жестоких законов, к которым рано или поздно придется адаптироваться. На Марсе недостаточно банально выполнять приказы — любой командир должен уметь «крутиться», поддерживая отношения с кучей обиженных друг на друга группировок, торгуя, помогая одним и мешая другим.

Ну и сражаться, разумеется, тоже придется! Даже самый нелинейный сюжет и самая мощная ролевая система не могут существовать без битв — масштабных, с участием тысяч юнитов. Жанр игры — экшен наполовину с RPG, следовательно, нас ждут лихие забеги по уровням, верные и послушные подчиненные и, разумеется, огромное количество драйва и адреналина. ▶

Крутые музосы за небольшие баблосы

АНОНСЫ

Знаете ли вы, друзья, что значит словосочетание «меркантильный человек»? Вот умный дяденька С.И. Ожегов, составитель главной книги любого русского человека — толкового словаря, — отвечает нам с первой парты, что словосочетание это значит «излишне расчетливый, торгашеский». Правильно! Именно такое определение, например, подходит к **Джереми Соулу** — талантливому композитору, который в свое время написал музыку к играм **Total Annihilation**, **Icewind Dale**, **Neverwinter Nights**, **Dungeon Siege** и **The Elder Scrolls 3: Morrowind**. Теперь нашему герою захотелось на вольные хлеба, захотелось творить, захотелось денег, наконец. И для этого он организовал компанию **Direct Song** (www.directsong.com), в основу которой положена очень интересная бизнес-идея — создание аддонов с музыкой к популярным играм. Известно, что

любой саундтрек рано или поздно надоедает. И в этом случае на помощь придут **Джереми Соул** и его компания, которые всего за несколько долларов предложат вам «лекарство» — набор новых музы-

кальных композиций, написанных с учетом атмосферы игры. Первый блин, кстати, уже занял свою позицию на сковородке — речь идет о бесплатном аддоне к онлайн-ролевой игре **Guild Wars**. ▶



СРОЧНО В НОМЕР

Игровой калейдоскоп

Всем! Всем! Всем! У «Новостного меридиана» пополнение — рубрика «Игровой калейдоскоп», которая пристроилась на нашем уютном компакт-диске. Дело в том, что каждый месяц мы сталкиваемся с десятками новых скриншотов к разрабатываемым играм. И далеко не всегда у нас есть возможность опубликовать их на страницах журнала. Поэтому с нынешнего номера мы начинаем помещать подборки новых скриншотов к самым перспективным играм в «Игровой калейдоскоп». Ставьте скорее диск в привод и смотрите — в этот раз вас ждут кадры из следующих проектов: **Armed Assault**, **Cold War**, **The Movies**, **Total Overdose**, **Vietcong 2** и **X³: Reunion**. ▶

Марк и Питер

СКАНДАЛЫ

Марк Эко, известный дизайнер и ярый почитатель граффити, решил провести развлекательное мероприятие **Marc Ecko's Getting Up Block Party** (правильнее, наверное, будет сказать «провел», ведь эта знатная тусовка состоится 24 августа, за несколько дней до появления журнала в продаже), на которое приглашены аж двадцать команд уличных художников и целое стадо модных диск-жокеев и рэп-певцов. Измазывать стены краской этот веселый коллектив будет не просто так, а для того, чтобы

раскрыть **Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure** — компьютерную игру, в которой каждый сможет заняться граффити. В общем, перед нами очередная PR-акция, причем достаточно оригинальная.

И, кстати, мы не удивимся, если во время Block Party из ближайшей подворотни Марка Эко будут жечь маленькие и очень злобные глазки Питера Ф. Вэллона, одного из членов нью-йоркского муниципального совета. В то время как его коллеги ополчились против **Grand Theft Auto: San Andreas**, Питер избрал своей целью **Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure**. Игра эта, по мнению нашего антигероя, учит молодежь всяким нехорошим вещам, и разработку ее немедленно стоит запретить. Ведь размазывать виртуальную краску по стенам виртуальных зданий — это в сто раз хуже, чем расстреливать виртуальных мирных жителей из виртуального пистолета! ▶



Марк Эко еще покажет всем (в том числе и Питеру Ф. Вэллону), как нужно разрисовывать здания!

Экшен-стратегический Ганнибал

АНОНСЫ

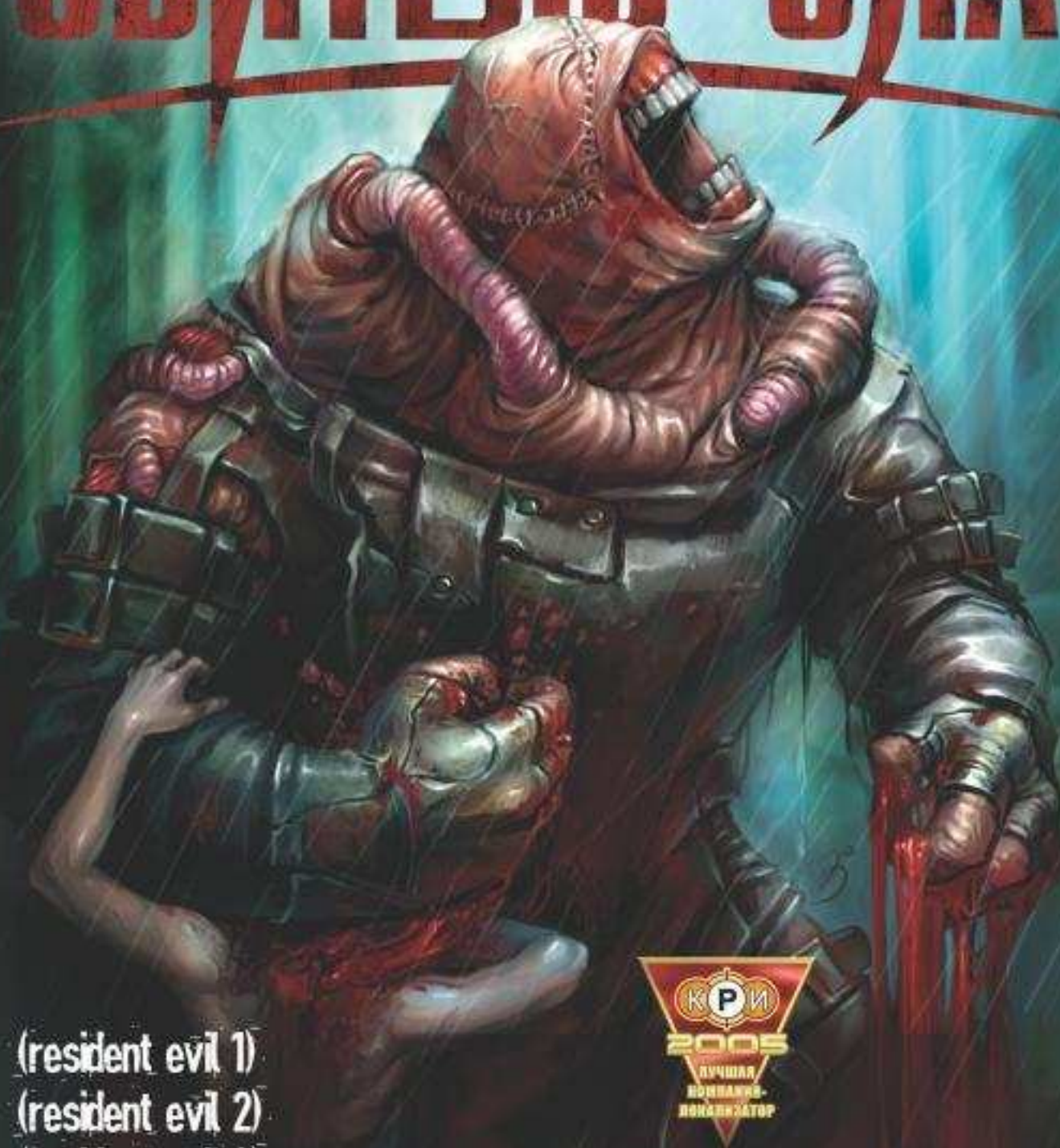
Хотите стать Ганнибалом? Что? Нет, не каннибалом, а Ганнибалом — великим карфагенским правителем. Ага, людей кушать, ему, разумеется, нельзя — авторитет подрывает, да еще и живот пучит. А вот больно укунить за мягкое место Римскую империю — это всегда пожалуйста! Уже заманчиво? Хорошо, тогда держите добавку из трех игровых режимов. В глобальном мы будем править

государством, в тактическом отправимся на поле боя и возглавим свою армию, а в экшене переместимся в шкуру самого Ганнибала и пойдем лихо избивать врагов. Такой вот замечательный и многогранный проект под названием **Hannibal: Vengeance of Carthage** получается у датской компании **Tabula Rasa Games**. Когда выходит? На этот вопрос, к сожалению, ответа пока нет. ▶



Hannibal: Vengeance of Carthage

ОБИТЕЛЬ ЗЛА



(resident evil 1)
(resident evil 2)
(resident evil 3) NEMESIS



CAPCOM



Игровая трилогия, на долгие годы ставшая эталоном жанра «horror», приходит на платформу PC. Прикрываясь мирными исследованиями, корпорация Umbrella разработала вирус, превращающий все живые существа в кровожадных мутантов. Специальное подразделение S.T.A.R.S. отправляется в одинокий особняк, под которым сокрыты

лаборатории, кишат зомби и кровожадными мутантами. Но, несмотря на все старания, остановить распространение вируса было невозможно: новая чума выбралась на поверхность и поразила город Raccoon City. Находясь на грани кромешного ужаса и безумия, герои каждую секунду должны быть готовы к поединкам с беспощадными машинами смерти.



ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Атмосфера всепоглощающего страха во мраке замкнутых пространств
- Кошмарные существа поджидают вас за каждым углом
- Несколько видов убийных стволов для кровавой расправы над монстрами
- Уникальный дизайн, проработанные до мельчайших деталей локации и модели
- Несколько персонажей с тщательно прописанными характерами

www.akella.com



М.Видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2005 "Akella"
© "Capcom"
Все права защищены
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua





Ночной Лос-Анджелес

АНОНСЫ

Свежая новость! Стритрейсинг «едет» в Лос-Анджелес! Совсем скоро по улицам этого города с рокотом промчится игра **L.A. Rush**, к созданию которой, помимо издательства **Midway**, приложил руку знаменитый телеканал **MTV**. Не верите? Ну, тогда смотрите наш прошлый «Меридиан».

L.A. Rush является забавой из серии «хотим быть круче **Need for Speed Underground**»: узнаваемые лос-анджелесские ули-

цы, стандартный набор соревнований, режим карьеры и, разумеется, крутые тачки. Разработчики обещают, что в игре будет более пяти десятков лицензированных авто, среди которых есть даже несколько уникальных болидов от известной автомастерской **West Coast Customs**.

Что ж, ждем ноября — возможно, на этот раз наконец-то получится забороть **Need for Speed Underground**. ▶



L.A. Rush

СРОЧНО В НОМЕР

Подрались из-за кофе



Всем известно, что самый «горячий» цвет — это черный. Поэтому нет ничего странного в том, что именно вокруг **Grand Theft Auto: San Andreas**, игры, которая повествует нам о черных буднях черного-пречерного негра, разразился, пожалуй, наиболее жаркий скандал этого года.

Началось все достаточно безобидно: в самый разгар лета американский конгрессмен **Лейланд Йи** взял и «наехал» на организацию **ESRB**, которая, как известно, занимается определением рейтинга той или иной игры. Поддержать Лейланда взялась **Хиллари Клинтон**. Суть претензий этой парочки проста: **ESRB** неправильно «оценила» **San Andreas**, шлепнув на нее лишь клеймо **Mature** (лицам от семнадцати лет). А стоило вклеить **Adults Only** (соответственно, от восемнадцати лет), ведь в **San Andreas**, как известно, секс есть. Какой такой секс? Ну, тот самый, который включается при помощи модификации **Hot Coffee** (читайте нашу рецензию в позапрошлом номере). Лейланд считает, что **ESRB**, скорее всего, подыгрывает некоторым компаниям-разработчикам, ведь игры с рейтингом **Adults Only** неохотно берут на распространение все крупные американские торговые сети.

Реакция **ESRB** последовала незамедлительно: **Патриция Вэнс**, президент организации, заявила, что ни о каком «сотруд-

ничестве» с разработчиками и речи быть не может. Определением рейтинга той или иной игры занимается группа независимых экспертов, которая состоит из представителей самых разных возрастных и социальных категорий. По мнению Патриции, оценка **San Andreas** более чем объективна, а претензии Лейланда, наоборот, беспочвенны.

Сотрудники **Rockstar Games**, компании-разработчика скандальной игры, отреагировали еще спокойнее: «Это все происки проклятых голландских хакеров, которые с помощью **Hot Coffee** поменяли местами куски исходного кода нашего замечательного проекта. Вот их и ругайте». «Проклятые голландские хакеры», которых зовут **Патрик Вилденборг**, покрутили пальцем у виска и заявили, что эротические сцены были в **San Andreas** с самого начала, так что изменение программного кода тут не при чем. К тому же самому выводу пришла и специальная комиссия **ESRB**, которая выяснила, что разработчики с самого начала запланировали в игре «клубничку», но потом, видимо, испугавшись слишком злых рейтингов и нападков всяких лейландов, отключили эту возможность.

Здесь стоит отметить, что с позиции здравого смысла **ESRB** и **Rockstar Games**, пожалуй, правы. Рейтинговое агент-

ство оценивает именно геймплей и не должно копаться в программном коде. Компания-разработчик также не обязана нести ответственность за действия сторонних программистов, ведь при наличии навыков и желания порнографический квест можно сделать даже из детской игры.

Но, как известно, здравый смысл и американские конгрессмены — вещи несовместимые. Сначала в США была приостановлена продажа **San Andreas** — на коробки с игрой стали быстрой шлепать наклейки **Adults Only**. Программисты **Rockstar** тем временем приступили к созданию «облегченной версии», из которой будет полностью убран скандальный эротический код. Это, впрочем, уже не смогло спасти разработчика от многочисленных нападков. Так, например, восьмидесятипятилетняя бабуля из Нью-Йорка обвинила **Rockstar** в обмане и подала на компанию в суд. Старушка утверждает, что приобрела игру своему внуку, не зная о том, что в ней есть эротические сцены. Обвинение это отдает маразмом хотя бы потому, что ребенку всего четырнадцать лет, хотя на коробке с игрой ясно написано «лицам от семнадцати лет». Но в нынешней обстановке на эту «мелочь» никто не обращает внимания, речь идет уже о групповом иске на полмиллиарда долларов.

Тем временем юрист **Джек Томсон**, еще один зарубежный игроненавистник, решил нанести превентивный удар: он требует запрета продажи игры **Bully**, прямо сейчас разрабатываемой компанией **Rockstar**. В этом консольном проекте рассказывается о приключениях очень трудного подростка, который ходит в школу исключительно потому, что именно там прикольное всего делать разные гадости. **Джек** считает, что для **Bully** даже самого строгого рейтинга будет недостаточно — дети приложат все усилия для того, чтобы достать игру, в которой можно разгромить ненавистное учебное заведение. Так что проект срочно надо давить.

В общем, друзья, не самый добрый вырисовывается финал. Несмотря на то что точка во всех этих скандалах еще не поставлена, уже сейчас ясно, что **Rockstar**, скорее всего, понесет огромный ущерб. Отчасти виновата в этом и сама компания — все-таки стоит аккуратнее относиться к выпускаемым проектам, убирая из них то, «что Васенька не захотел кушать». Но и маразм зарубежных борцов с играми в последнее время достиг своего апогея — в этом же «Меридиане» вы можете прочитать про совершенно сумасшедший скандал, который касается пользовательских модификаций **The Sims 2**. ▶



У Лейланда Йи (слева) и Хиллари Клинтон (справа) никогда не получалось выиграть в «Сапера». Теперь они мстят.

Реальные адвокаты против виртуальных людей

СКАНДАЛЫ

В июле этого года известный адвокат **Джек Томпсон** опубликовал открытое письмо, в адресаты которого попала даже **Хиллари Клинтон**. В своем послании Джек обвинил компании **Maxis** и **Electronic Arts** в том, что в их игре **The Sims 2**, рекомендуемой детям и домохозяйкам от тринадцати лет, присутствуют чуть ли не элементы порнографии. Речь идет о пользовательских модификациях — некоторые из них, оказывается, «приделяют» виртуальным человечкам гениталии. То, что создателями этих модификаций являются люди, которые никак не относятся к Maxis, Джека не волнует. Наш герой считает, что если разработчики предусмо-

трели в игре подобную возможность, то и отвечать за эротические шутки должны именно они. Впрочем, у Electronic Arts свое мнение на этот счет. Вот что сказал **Джефф Браун**, вице-президент компании: «В *The Sims 2* нет ничего неприличного. Что же касается модификаций, то люди понимают, что газета не несет ответственности за неприличные картинки, которые нарисованы на ее полях». Собирается ли пойти Джек дальше (то есть в суд), пока неизвестно.

Такое вот сумасшествие. И да, дорогие друзья, «Игромания» не несет ответственности за все те гадости, которые вы рисуете на наших страницах! ▶

Не вижу, но играю

Наш очередной «герой месяца», семнадцатилетний англичанин **Брайс Меллен**, может послужить примером для любого геймера. Начнем с того, что Брайс рвет в консольный файтинг **Soul Calibur 2** всю округу. Вас это не особо удивляет? Что ж, а как вам тот факт, что герой наш... полностью слеп?



Не верите? Журналисты из уважаемого западного издания **Wired** тоже сначала не поверили, но потом, приехав к Брайсу в гости, были шокированы: он действительно побеждает почти всех своих зрячих оппонентов. И никто не может понять, каким образом это получается. Да, во время игры Брайс старается обращать как можно больше внимания на звуки, но этого явно недостаточно. «Я и сам не могу понять, почему побеждаю. Это вне моего сознания», — признается наш герой.

Уже через год Брайс окончит школу. После этого он хочет заняться разработкой компьютерных игр. Что ж, удачи! ▶

Перчатка без владельца

ИНТЕРЕСНОСТИ

Игра **Gauntlet: Seven Sorrows** потихоньку начинает терять атрибуты одной из самых перспективных ролевых игр нынешнего десятилетия. Так, в июле сего года с повозки, которая катится к релизу, почти одновременно прыгнули два главных ее рулевых: легендарный **Джон Ромеро** и молодой, но уже талантливый **Джош Сойер**.

Почему ушли сии замечательные товарищи? Так, например, Джона обвиняют в том, что он работал из рук вон плохо, регулярно заваливал сроки сдачи своих проектов и тому подобное. Косвенно это подтверждает и то, что Ромеро пока не собирается искать но-

вую работу в игровой индустрии, а вместо этого посвятит время своей супруге Ралуке. А вот Джош уже нашел себе местечко, очень тепленькое, надо сказать. Сойер уходит в компанию **Obsidian Entertainment**, где будет трудиться над **Neverwinter Nights 2**. Что ж, отличное приобретение.

В какой теперь кювет завалится Gauntlet? В приставочный, господа: менеджеры **Midway**, понавив, что над проектом начали сгущаться тучи, быстренько отменили выход игры на PC. Обидно? Да нет, если честно, вряд ли у «обезглавленной» команды получится хороший проект. ▶

ЖЕСТОКОЕ ПРАВОСУДИЕ
Dead to Rights 2

КРИ 2005
ЛУЧШАЯ КОМПАНИЯ-ЛОКАЛИЗАТОР

Используйте своего клыкастого напарника из подразделения К-9 для драк с врагом

13 новых движений для разоружения противника в разгаре битвы - Всего 25 беспощадных и крайне болезненных для преступников приемов

Режим замедления времени: зависнув в воздухе, Джек может оборачиваться во все стороны, разя выстрелами одного противника за другим

"Акелла" представляет игру "Dead to Rights 2: Жестокое Правосудие" - продолжение нашумевшего 3D-экшена от компании NAMCO. Расследуя дело о похищении высокопоставленного судьи, наш герой Джек Слейт попадает в паутину коррупции и предательства. В этих обстоятельствах он может доверять только собственным крепким кулакам, бьющему без промаха пистолету и своему верному напарнику - псу Шэдоу.

namco **CONSTANT ENTERTAINMENT**

www.akella.com

© 2005 "Akella"
DEAD TO RIGHTS® II: © 2004 NAMCO HOMETEK INC. ALL RIGHTS RESERVED.
All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.
Все права защищены
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua

М.Видео
Розничная продажа в магазинах
фирмы "СОЮЗ" и "М.Видео"

СОЮЗ

Акелла



Одной строкой...

По официальным заявлениям украинской компании **GSC**, выход проекта **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** перенесен в очередной раз, теперь на 2006 год.

Права на издание игр во вселенной «Властелина колец» перешли от **Vivendi Universal Games** к компании **Electronic Arts**.

Компания **Bugbear Entertainment** анонсировала вторую часть автоаркады **FlatOut**, которая выйдет в 2006 году.

Французское издательство **Ubisoft** анонсировало **Dark Messiah of Might & Magic** — экшен от первого лица, действие которого происходит во вселенной **Might & Magic**.

19 и 20 сентября 2005 года в Сан-Франциско пройдет **Video Game Investor Conference** — конференция, где разработчики компьютерных игр смогут встретиться с богатыми дяденьками-инвесторами.

Новым издателем игр от **Valve Software** (в первую очередь речь идет о легендарном проекте **Half-Life** и всех его многочисленных продолжениях, аддонах и т.п.) стала компания **Electronic Arts**.

Кинокомпания **Warner Brothers** анонсировала компьютерную игру по мотивам телесериала **Friends** («Друзья»).

Конфликт между **Гильдией киноактеров** (**Screen Actors Guild**) и представителями игровой индустрии, о котором мы рассказывали в прошлом номере, улажен. Актеры отказались от выплаты процентов с продаж и получили взамен существенную прибавку к гонорарам.

Издательство «Акелла» анонсировало проект «Танита, или Морское приключение» — пластилиновый квест, который разрабатывает студия **Trickster Games**.

Спецназ выходит на поле боя | АНОНСЫ

Игру **Battlefield 2**, которая при всех своих преимуществах (а их очень и очень много, см. рецензию в нашем предыдущем номере) никак не может оправиться от десятков ошибок, спасут войска специального назначения. Уже в ноябре 2005 года на прилавках



появится первый **Battlefield**-аддон — **Battlefield 2: Special Forces**. Как можно понять из названия, играть в нем нам предстоит за спецназы всех национальностей, начиная с различных заморских «дельт» и заканчивая лихими мужиками, которые зовутся **russki spetznaz**.

Основной упор в аддоне будет сделан не на масштабные потасовки с участием военной техники, а на тщательно спланированные «пешие» операции. Бойцы обзаведутся огромным количеством новых возможностей, карты станут меньше в размерах, но с более сложной архи-

тектурой плюс наконец-то появятся ночные уровни. Разные танчики-джипики, конечно, тоже будут — аж в количестве десяти штук, — но главная роль, как уже говорилось выше, отводится уже не им.

Стоит отметить, что компания **Digital Illusions** избрала совершенно верный путь развития серии. Дело в том, что в **Battlefield 2** появился режим командира, с помощью которого можно координировать действия игроков. Именно эта особенность будет развита в аддоне, ведь спецподразделения всегда славятся слаженностью своих действий. ▶

А еще мы крестиком вышивать умеем!

Далекое будущее. Разумеется, совсем не такое замечательное, о каком мы мечтаем. Люди сталкиваются со Зверем — суперзлодеем, который заявился из-под земли вместе с отрядом шахте... простите, монстров. Армия бессильна, и вот человечес-



тво уже стало стремительно скатываться к первобытнообщинному строю.

Что делать? О, ответ прост, друзья мои! Если злодеев не берут пушки и пулеметы, то натравите на них батальон отборных женщин. Они набегут со всех сторон, да как затараторят свои словесные заклинания разных магических школ: шмоточной, косметической, «наташка-стерва-с-наращенными-волосами» и — внимание, особо опасное оружие! — «все мужики — сво...!». Перед такой атакой не устоит даже самый упитанный монстр. Ибо ведьмы непобедимы!

Ну как? Хотите отправиться на войну со злом в роли одной из таких дам? Да? Хорошо, тогда ждите игру **Witches** от компании **Revivision**. В ней вам предстоит стать красавицей Тэбит — молодой, но очень перспективной ведьмой, которая вместе со своими боевыми подругами уничтожит Зверя и докажет мужикам их полную ничтожность. Когда именно это случится? Ну, вы прямо как маленькие. Неужели не знаете, что у любой женщины как минимум семь пятниц на неделе? Так что дата выхода игры, к сожалению, непредсказуема. ▶

Футуристическая пропаганда | ИНТЕРЕСНОСТИ

Военно-морской флот, дорогие читатели, — это тоже армия, только неправильная и чуточку сумасшедшая. Не верите? Хорошо, почитайте тогда книги Александра Покровского. Или найдите какого-нибудь моряка и пообщайтесь с ним хотя бы полчаса. Ну или, на-

конец, употребите самое свежее доказательство — **Navy Training Exercise: Strike & Retrieve**, первую агитационную игру от Военно-морского флота США.

Все мы в курсе, что в Штатах сейчас новая мода — заманивать молодежь на службу с помощью



разнообразных забав. Самый известный пример — **America's Army**, игра, в которой можно познать все прелести армейской жизни. Теперь похожая забава есть и у моряков. В **Navy Training Exercise: Strike & Retrieve** игроку предстоит стать командиром мини-субмарины, которая устанавливает демократию прямо на глубине в пару сотен метров. Интересные миссии, неплохой геймплей, красивая графика и рассказ о том, как круто и престижно быть моряком, прилагаются.

Что же тут такого «неправильного и чуточку сумасшедшего», спросите вы? Ну, дело в том, что действие игры разворачивается в далеком будущем. Видимо, ВМФ США решил не размениваться на нынешнее поколение, а взяться за тех, кто будет покорять океаны завтра. Мы не удивимся, если следующей игрой от красноречивых американских мореплавателей станет космос — чего уж мелочиться... ▶

За линией фронта

АНОНСЫ

Отличная новость: в тыл врага наконец-то стали забрасывать не простых солдат, а специально обученных диверсантов. Не поняли? Хорошо, держите перевод: игра «В тылу врага» обзавелась новым дополнением. Имя ему — «Диверсанты». Разрабатывает аддон студия **Dark Fox**, которая недавно порадовала геймеров неплохой стратегией «Первая мировая».

Диверсанты у нас будут самые лучшие на свете, то есть советские. В роли врагов, соответственно, выступают ненавистные фашисты. Громить негодяев предстоит на протяжении десяти миссий, каждая из которых — настоящее испытание для любого, даже самого прожженного фана-



та тактик. Вместо легкого, почти аркадного геймплея, который был во «В тылу врага», игра предложит нам зубодробительные операции в стиле **Commandos**: чтобы пройти даже самое первое задание, придется потратить немало сил. Сделать это вы сможете уже осенью 2005 года, когда «Диверсанты» появятся в продаже. ▶

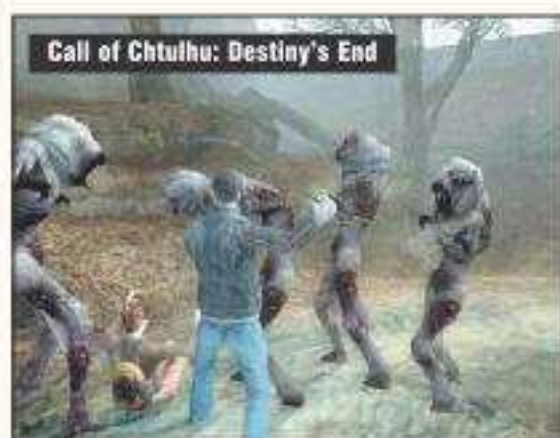
Полумертвый Хип

ИНДУСТРИЯ

В нашем неидеальном мире нередко ситуации, когда правая рука не ведает, что делает левая. А вот случаи, когда правая рука уже отсохла и рассыпалась в труху, а левая продолжает трудиться в поте ладони, — что-то новенькое. Недавно это, например, случилось с канадским издательством **Hip Interactive**, которое взяло и объявило о своем банкротстве. Причины, как всегда, стандартные: балбесы-покупатели не хотят тратить на их гениальные игры сотни долларов, правительст-

во замучило своими неправильными налогами, так что денег на дальнейшее существование, к сожалению, нет. До свидания, мы ушли распродавать имущество!

Впрочем, прошел всего один день, как на свет вылезла вторая рука — европейское отделение **Hip Interactive**, сотрудники которого заявили, что вовсе не собираются топиться вместе со своими заморскими коллегами. Игры покупаются, налоги выплачиваются, так что можно работать дальше! Впрочем, не все так благополучно, как кажется. Например, буквально за несколько дней до отправки номера в печать стало известно о прекращении работ над таким многообещающим проектом, как **George Romero's City of the Dead**. Теперь мы с волнением ждем того, как разрешится судьба **Call of Cthulhu: Destiny's End**. ▶



Кому еще кусочек «Буки»?

ИНДУСТРИЯ

Отечественную игровую промышленность продолжают растаскивать по кусочкам! Так, в конце июля стало известно о том, что 52,9% акций одного из самых старейших российских издательств — фирмы «Бука» — было куплено инвестиционной компанией «Финам» и венчурным фондом **Norum**. Сумма, которую потратили финны и норы, не разглашается, однако независимые эксперты полагают, что она составила порядка 8-12 миллионов долларов. Деньги, полученные от покупки, пойдут на развитие «Буки» — так, компания

планирует продолжить работу на китайском рынке и начать осваивать Индию. Не забыта и наша родная страна: в «Финаме», например, считают, что уже через несколько лет их приобретение превратится в самого крупного отечественного издателя. Дерзкое заявление!

Ну а тем временем в прессе появились слухи о продаже части акций компании «Акелла» немецкому инвестиционному фонду **Quadriga Capital Russia**. Мы, разумеется, будем следить за развитием событий. ▶

Truck Me HARDER
ГОНКИ В ТЯЖЕЛОМ ВЕСЕ
BIG MUTHA TRUCKERS 2
Акелла

МАЗА ТРАКЕРЫ!

СВОБОДУ МАМОЧКЕ!

КРИ 2005
ЛУЧШАЯ КОМПАНИЯ-ИЗДАТЕЛЬ

eutechnyx
EMPIRE

Семья Джексонов издавна славила своим умением зарабатывать на грузоперевозках.

Десятки разных тайных обзоров

Отлично жили - не тужили, пока главенствующая Мамам не решила наглым образом уйти от уплаты налогов, за что и была арестована местными властями. Дело серьезное, и суммы немалые. Для того чтобы вызволить

Опасные и в то же время веселые приключения

Горе-бизнесмену из заключения и выиграть щекотливое дело, необходимо заручиться поддержкой кузена Джейкоба, самого талантливого и высокооплачиваемого, а проще говоря - баснословно дорогого местного адвоката. Теперь трем машиным деткам - недотепам предстоит заняться сбором необходимой суммы денег.

Парки бонусных грузовиков - мечта любого дальнотранспортника

www.akella.com

© 2005 "Akella"
© 2005 "Empire"
© 2005 "Eutechnyx"
Все права защищены
Незаконное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095) 363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua

М.видео
Розничная продажа в магазинах
фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

СОЮЗ

Акелла



ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

*Рейтинг ожидаемости показывает, насколько мы ожидаем ту или иную игру. Если ожидаемая игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок "ХИТ".

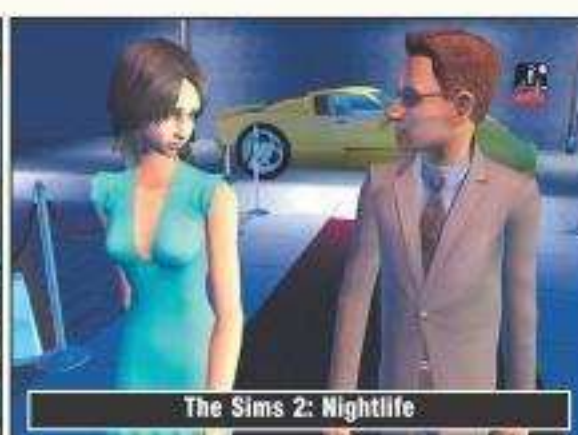
Название	Издатель	Разработчик	Рейтинг ожидаемости*
Сентябрь			
Bet on Soldier	Digital Jesters	Kylotonn	60%
Cold War	DreamCatcher Interactive	Mindware	70%
Crime Life: Gang Wars	Konami	Hothouse Creations	70%
Dreamfall: The Longest Journey	Funcom	Funcom	80%
Myst V: End of Ages	Ubisoft	Cyan Worlds	90%
NHL: Eastside Hockey Manager 2005	SEGA	Sports Interactive (SI Interactive)	50%
Raiders of the Lost Casino	Акелла	Centauri Production/Cinemax	70%
Shadowground	—	Frozenbyte	50%
The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	Vivendi Universal Games	Vivendi Universal Games	40%
The Sims 2 Nightlife	Electronic Arts	Maxis	80%
The Suffering: Ties That Bind	Midway Games	Surreal Software	70%
Октябрь			
25 to Life	Eidos Interactive	Avalanche Software	70%
Brothers in Arms: Earned in Blood	Ubisoft	Gearbox Software	80%
Commandos Strike Force	Eidos Interactive	Pyro Studios	80%
F.E.A.R.	Vivendi Universal Games	Monolith Productions	ХИТ
Half-Life 2: Aftermath	—	Valve	90%
NBA Live 2006	Electronic Arts	EA Canada	80%
Serious Sam II	2K Games	CroTeam	80%
Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse»	Aspyr	Wideload Games	70%
The Godfather	Electronic Arts	EA Redwood Shores	70%
The Movies	Activision	Lionhead Studios	ХИТ
Vietcong 2	2K Games	Pterodon Software	80%
Ноябрь			
Age of Empires III	Microsoft	Ensemble Studios	ХИТ
Call of Duty 2	Activision	Infinity Ward	ХИТ
Civilization IV	2K Games	Firaxis	ХИТ
Desperados 2: Cooper's Revenge	—	Spellbound	80%
Fable: The Lost Chapters	Microsoft	Lionhead Studios	ХИТ
Gun	Activision	Neversoft Entertainment	70%
L.A. Rush	Midway	Midway	70%
Star Wars Battlefront II	LucasArts	Pandemic Studios	80%
Starship Troopers	Empire Interactive	Strangelite	70%
The Matrix: Path of Neo	Atari	Shiny Entertainment	70%
Декабрь			
AlterLife	NCsoft	NCsoft	60%
Armed Assault	—	Bohemia Interactive	70%
Enemy Insight	Atari	Illusion Softworks	70%
King Kong	Ubisoft	Ubisoft France / Ubisoft Montreal	80%
Legion Arena	Strategy First	Slitherine Software	60%
Quake 4	Activision	Raven Software / id Software	90%
Ушли на "золото"			
Ниже приведены игры, которые на момент сдачи этого номера отправились в печать и с 90% вероятностью появятся в продаже на момент выхода журнала.			
Dungeon Siege 2	Microsoft	Gas Powered Games	80%
Fahrenheit	Atari	Quantic Dream	60%



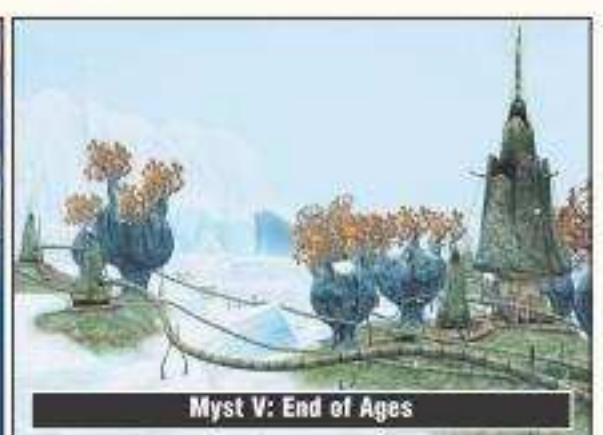
Dungeon Siege 2



Fahrenheit



The Sims 2: Nightlife



Myst V: End of Ages

Редакция не несет ответственности за несанкционированный перенос дат выхода игр издателями и разработчиками.

Маленький двухколесный друг

АНОНСЫ

В чем прелесть скутера? Да в том, что для езды на нем не нужно прав! Родители и старший брат говорят, что вы еще слишком маленький, и не разрешают гонять на болидах **Need for Speed Underground 2**? Не беда! Ведь на помощь вам спешит компания **Team6 Game Studio** (между прочим, авторы **Taxi 3: eXtreme Rush**), сотрудники которой в поте лица сооружают

Scooter War3z — первый на этой планете симулятор скутера. В нем будет большой город, будут гонки, будут задания, которые, как кусочки мозаики, сложатся в нелинейный сюжет, и будут, наконец, даже драки. И все это — на спине любимого скутера! Когда? Потерпите, главную свою тайну — дату релиза игры — разработчики пока не раскрывают. ▶



Играй всеми пальцами!

ИНДУСТРИЯ

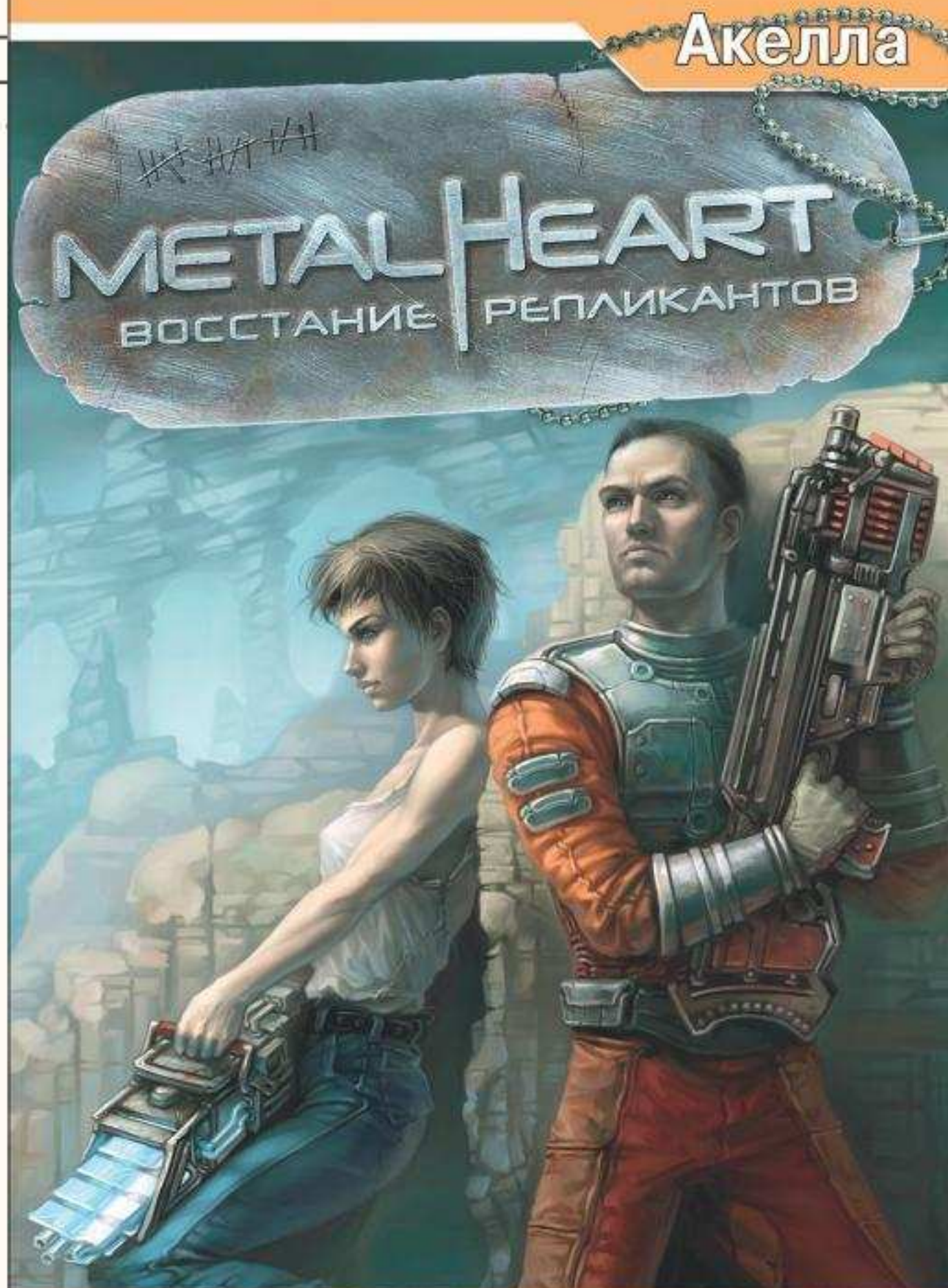
А в России — новое игровое издательство. Имя ему — **Play Ten Interactive**. Спрашиваете, что за непонятное название такое? Сейчас поясним. Дело в том, что нормальный человек, играя, использует семь пальцев: пять из них долбят клавиатуру, а еще два ласкают мышку. Такая вот нехитрая правда геймерской жизни. Но, говорят, где-то там, за полями, за реками и даже за горами, есть чудо-игры, которые способны заставить человека использовать не семь, а все десять пальцев, то есть играть на все сто! И, судя по всему, именно такие игры хочет издавать компания **Play Ten Interactive**.

Впрочем, известно, что расстояние между «хочу» и «могу» огромно. На момент написания этого номера у компании в активе было всего три проекта: **sims-**

подобный симулятор офиса **Coffe Break**, глобальная стратегия **Great Invasions** и автоаркада **Army Racer** — игры, которые совсем не тянут на «повышенную распальцовку». Однако радует подход **Play Ten Interactive** к своей работе: ставку планируется сделать на оригинальные локализации. Так, например, озвучивать **Coffe Break** будут Бачинский и Стиллавин. Ну а некая игра «про животных», название которой мы, к сожалению, пока не можем раскрыть, возможно, порадует игроков знакомым еще с детства голосом Николая Дроздова.

Мы очень надеемся, что это только начало. И что в будущем **Play Ten Interactive** подарит нам множество проектов, играть в которые придется даже не десятью, а двадцатью пальцами. ▶

PLAY TEN
INTERACTIVE



освободить угнетенные народы Прочиона из-под власти Империи.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

Футуристическая ролевая игра в лучших традициях **Fallout**



Капитан Лантан Сигни и второй пилот Шерис Шеридан после гибели их космического корабля оказываются на планете Прочион — отрезанном от галактики мире, где могущественная Империя добывает бесценный минерал тактоний. Судьба распорядилась так, что именно нашим героям предстоит поднять восстание и



- Оригинальная, тщательно проработанная ролевая система
- Партия до 6 персонажей из представителей 4 игровых рас
- Огромное разнообразие оружия и высокотехнологичных имплантантов
- Отличная графика с поддержкой современных визуальных эффектов

www.akella.com



М.Видео
Розничная продажа в магазинах
фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2005 "Akella"
Все права защищены.
Нелегальное копирование преследуется
игрой с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614
тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua





CD-МАНИЯ

7 ОТ РЕДАКТОРА

Всем привет!

Этот месяц пролетел в лихорадочной подготовке к запуску сразу трех новых рубрик: «Игровой калейдоскоп», «Дополнения «Игровой зоны» и «Сделано в «Игромании»». Как раз о последнем разделе просто необходимо рассказать обстоятельно и без спешки.

Дело в том, что это даже не совсем рубрика, а, можно сказать, новый проект журнала «Игромания», который по своим масштабам можно сравнить разве что с «Видеоманией», которая вот уже больше года успешно берет штурмом сердца наших дорогих читателей.

Целью нашего первого (читай — пробного) запуска рубрики стали две модификации для двух, опять же, воистину бессмертных игр — **Warcraft III** и **Max Payne 2**, дополнения для которых, между прочим, регулярно появляются в

«Игровой зоне». Однако согласитесь, куда приятней играть в интересную модификацию на понятном языке, без проблем вникая в сюжетные перипетии, чем сидеть с увесистым англо-русским словарем в одной руке и мышкой в другой, тщетно пытаясь понять очередной перл того же Максимки. Но теперь благодаря «Игромании» этому безобразию приходит конец!

Итак, на диске вас ждут полностью переведенные на русский язык кампания «**Возвышение Короля Лича**», а также первостатейное дополнение для Max Payne 2 — «**Хроники Макса Пейна**»! Все подробности — ниже по течению, а также в рубрике «Почта».

Это, разумеется, только начало. У нас, как всегда, большие планы, но прежде всего буквально жизненно необходимо знать мнение читателей о новом разделе. Просьба, если хотите, личная: поиграйте в эти дополнения, а потом не забудьте чиркнуть пару строк впечат-



лений и, чем черт не шутит, предложений о новом разделе. Помните, что в данный момент исключительно от вас зависит, получит «Сделано в «Игромании»» путевку в жизнь или нет.

Увы, место, отведенное под редакторское слово, стремительно закончилось, так что в заключение я еще раз порекомендую не терять времени даром, запускать диск и самостоятельно опробовать наши модификации.

До встречи в следующем номере!

СТЕПАН ЧЕЧУЛИН

tomba@igromania.ru

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рубрика «CD-мания» содержит краткую информацию обо всем, что находится на сентябрьском CD/DVD «Игромании». На самих CD/DVD содержатся развернутые описания, детальные инструкции по установке и скриншоты.

CD/DVD оснащены интерфейсом, который обновляется каждый месяц и каждый раз создается в стиле одной из самых свежих и классных игр. Кроме того, вы можете легко и просто распечатывать описания и статьи на принтер и сохранять их в RTF и в TXT,

прокручивать слайд-шоу и смотреть видеоролики, а распаковка интересных вам файлов на жесткий диск осуществляется, конечно же, всего одним нажатием клавиши! Кроме того, наши диски оснащены мощной поисковой системой, и вы без труда можете отыскать все, что вам нужно.

Для всех, кто хочет посоветовать, что интересного можно поместить на CD/DVD, круглосуточно действует ящик cdmania@igromania.ru.

Свои работы отправляйте на ящик gamezone@igromania.ru.

GLOBALMANIA

Автор: Михаил Извеков ♦ Где брать: По журналу

На CD/DVD вас ждет очередное месячное обновление для нашей глобальной базы данных по игроманским дискам — **GlobalMania**, при помощи которой вы сможете за считанные секунды узнать — что, где и когда было опубликовано на наших дисках.

Кроме того, программа содержит обширную базу кодов, которая обновляется ежемесячно на основе материалов из журнальной рубрики «КОДекс». На данный момент в базе вы можете найти коды для более чем 1250 игр. Обращаем ваше внимание, что все коды нами проверены на работоспособность, так что если у вас нормальная, желательно английская, версия игры, то все читы будут работать без каких-либо проблем.



ИНФОБЛОК

1. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator.

2. Информация о российских внекомпьютерных клубах.

3. Информация о работавших над CD/DVD и о музыке, которая играет на нынешних CD/DVD. В общем, всевозможная информация — в ассортименте.

4. Небольшой, но содержательный «хелп» по CD/DVD, в котором описываются возможности и способы их реализации.

5. Блок игроманских статей по MTG.

6. Два материала «Эра DVD», опубликованные в рубрике «Почта» в январском и февральском номерах «Игромании» за 2004 год.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ CD И DVD

Минимальные системные требования: P200, 256 Mb RAM, современный CD-привод (для пользования DVD-диском, соответственно, необходим современный DVD-привод), Windows 98, DirectX 8.0.

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ОБОЛОЧКА

В корневой директории CD/DVD в формате **html** лежит своего рода «альтернативная» оболочка. Если основная оболочка у вас не запускается, глючит или просто медленно работает — запускайте альтернативный вариант.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

Все, что находится на CD и DVD, в «CD-мании» помечено кружками разного цвета:

— то, что находится на CD и на DVD.

— то, что находится только на DVD.

— то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

CD И DVD

Главный редактор:

Степан Чечулин

Редакторы:

Семен Чечулин,

Антон Логвинов

Программирование: Ирина

Сидорова и Денис Валеев

Дизайн оболочки:

Илья 'J.B.' Галиев

Над рубрикой «Игровая зона» работали: Андрей Калинин, Иван Рожнев, Семен Чечулин, Владимир Куншин

Над рубрикой «По журналу» работали: Алексей Кравчун, Игорь Варнавский, Николай Пегасов, Александр Кузьменко



СДЕЛАНО В ИГРОМАНИИ

Как мы уже не раз писали, наш паровоз под названием «Игромания» летит вперед с натурально сверхзвуковой скоростью.

Смотрите сами. Буквально год назад мы запустили в свободный полет проект под названием «Видеомания», который вызвал шквал восторженных откликов, а сегодня мы уже снова в роли первооткрывателей и со всей подобающей случаю помпезностью представляем вашему вниманию наш новый проект «Сделано в «Игромании», который, пожалуй, не имеет аналогов в нашей стране!

Итак, силами нашего красноречивого игростроительского цеха было сделано то, что не делал еще никто, — полностью переведены на родной русский язык целых две модификации для, опять-таки, двух весьма популярных игр. Первое дополнение — великолепная кампания под названием **Lich King** для **Warcraft III**, вторая работа — один из лучших модов для **Max Payne 2** — **Max Payne Chronicles**. Сразу скажем, что нами была проделана воистину огромная работа по переводу, программированию и тесту этих дополнений. Теперь обо всем по порядку.

В первую очередь обратите внимание на кампанию «Возвышение Короля Лича», которая повествует о дальнейшей судьбе Артеза после того, как закончилась история третьего «Варкрафта». В кампании вас ждут интересный сюжет, множество диалогов, увлекательные задания, а также весьма и весьма адреналиновый геймплей. И, главное, все это великолепие — на понятном русском языке! Вам только остается установить кампанию (это очень просто, поверьте) и окунуться в головокружительные приключения.

Далее вас ждет еще одна по-настоящему монументальная модификация, на перевод которой у нас ушло столько сил и времени, что страшно вспомнить. Мод под названием «Хроники Макса Пейна» щеголяет весьма интригующей историей, которая втиснута между событиями первой и второй части.

Модификация состоит из 14 бонусных уровней, а также трех сюжетных. Отметим, что «Хроники» отличаются от прочих модификаций для Max Payne 2 весьма интересным сюжетом, а также толково сделанными уровнями. И, конечно, модификация на чистейшем русском языке!

И в заключение хочется сказать вот о чем.

Понятно, что сегодня вашему вниманию предлагается исключительно, так сказать, проба пера, и дальнейшее развитие рубрики «Сделано в «Игромании» напрямую зависит от наших дорогих читателей. Смотрите, играйте, оценивайте и бомбардируйте почтовые ящики tomba@igromania.ru, cdmania@igromania.ru и gamedev@igromania.ru письмами, в которых высказывайте отзывы, пожелания, предложения.

Кроме того, обратите внимание на то, что для нас практически, как для богов с Олимпа, ничего невозможного нет. Мы можем локализовать практически любую модификацию для любой игры! Так что на данный момент исключительно от вашего мнения зависит, получит ли новая рубрика путевку в жизнь или нет, а также, какие именно модификации будут переводиться в будущем.

Удачи, и не забывайте писать!



Вождь племени Тускарр

Монстры изгнали наше племя из родной деревни на юге отсюда. Еще один буран, и мы замерзнем насмерть. Сделайте милость, освободите нашу деревню от этих чудовищ, и мы вас вознаградим.



Эй, детектив! Идите сюда, я расскажу вам кое-что.



ТЕМА КОМПАКТА

CD + DVD

Эксклюзивная полная версия MMORPG — Shelter

Название: Shelter ♦ Игра: Shelter ♦ Разработчик: ЗАО «Цифровые миры» ♦ Размер: 230 Мб ♦ Где брать: Демоблок/Темы

Среди игровой общественности стало модным говорить, что «серьезный онлайн» пока не для России. Что лет эдак через пять — может быть, а пока — даже не надеяться. Похоже, скептикам придется помолчать в тряпочку, а поклонникам онлайн-ролевых игр срочно навести уши. В отечестве уже вылипилась новая масштабная онлайн-ролевка от компании «Цифровые Миры» — **Shelter Online**.

Разработчики предоставили «Игроманию» эксклюзивную полную версию игры, чтобы вы — читатели — могли сразу и буквально не сходя с места попробовать ее, что называется, на зубок.

Мускулистый движок готов если не заткнуть за пояс, скажем, **World of Warcraft**, то уж точно выступить в той же весовой категории. Приличная графика, плавная анимация и довольно детализированный мир — в комплекте.

Сам по себе мир «Приюта» нельзя назвать гостеприимным: повсюду, буквально за каждым кустом и камнем, таится опасность, а в укромных местах обитают дикие звери и не менее дикие племена. Расплодившиеся после Раскола монстры совершают набеги на незащищенные поселения...

Всякое может случиться с человеком в этом далеко не самом лучшем мире. Частенько бывает, что погибший герой оставляет после себя безутешную вдову и семерых по лавкам. Для воспитания сих героических сирот главы королевств учредили ряд приютов. В одних дают основное магическое образование, в других — воинское. Согласно произнесенному однажды пророчеству, именно из стен этих приютов выйдет новая надежда, читай спаситель мира Приют... Такая вот интригующая завязка.

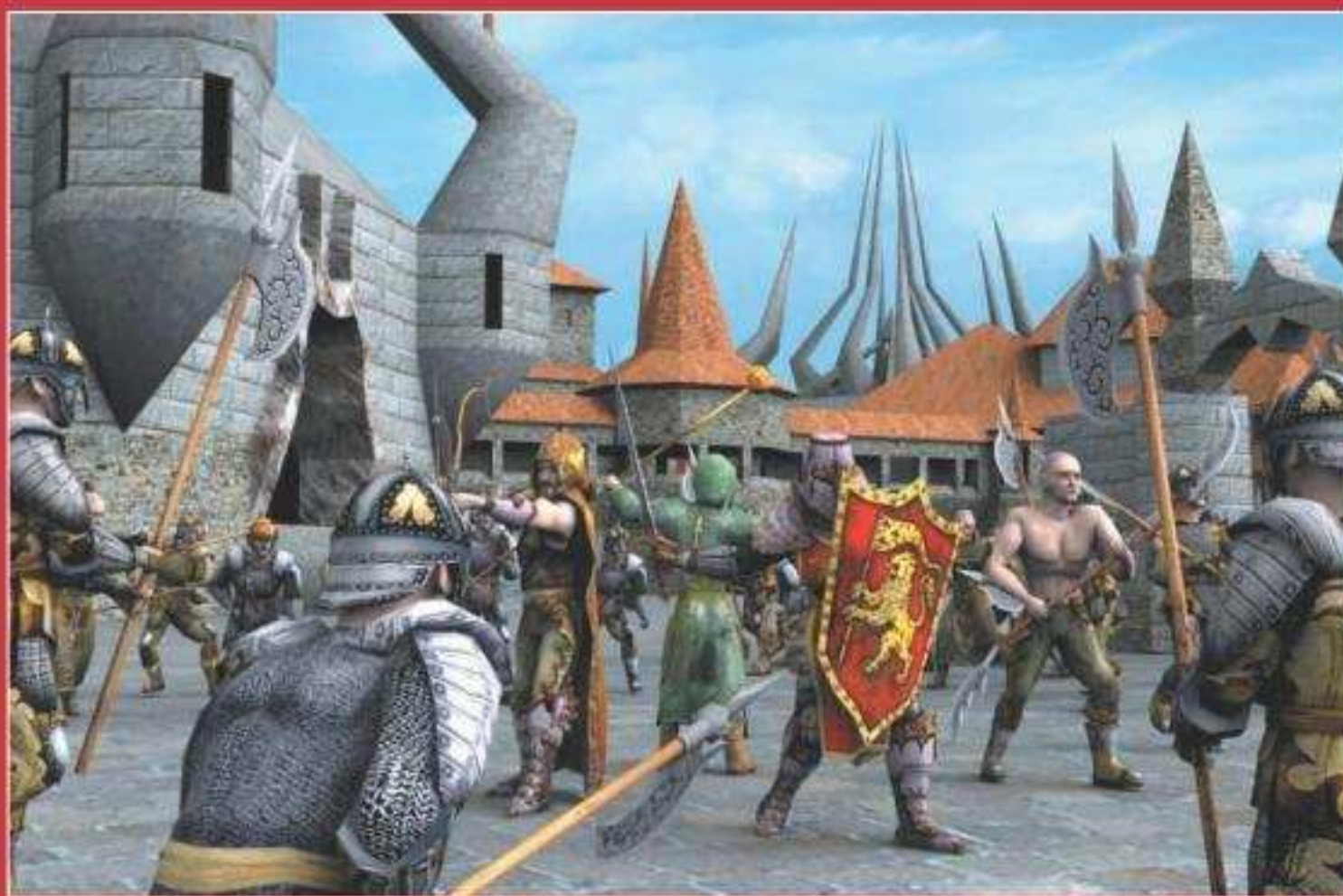
А теперь наведите уши!

Итак, как уже было сказано, перед вами — самая что ни на есть полная версия игры, в комплекте с которой — внимание — поставляются целых семь дней бесплатной игры! У вас будет достаточно времени, чтобы оценить все прелести Shelter Online и решить, стоит ли тратить свои деньги и время на дальнейшую игру.

Для получения триального кода игры вам необходимо зарегистрироваться на сайте игры <http://noh.ru> и заказать пинкод из своего рабочего кабинета. Пинкод вы получите на электронный адрес, который указали во время регистрации. Обращаем ваше внимание на то, что пинкод дает возможность играть в полнофункциональный вариант игры в течение семи дней.

Возможность получить триальный пинкод продлится только до 10 сентября 2005 года. Так что не затягивайте с регистрацией!

Желаем вам удачной игры!





ИГРОВАЯ ЗОНА

№10. GTA: San Andreas

Что: Одиннадцать моделей машин, две модели самолетов, три раскраски для самолетов, две модели оружия, две раскраски оружия, одна раскраска для дома, одна модель консоли в доме CJ
Где брать: Игровая зона II



▲ Мотоцикл Yamaha R1

Поздравляем всех поклонников блистательной **GTA: San Andreas**. Создатели модификаций уже вовсю клепают для любимой игры новые автомобили, пистолеты с автоматами и даже самолеты. Пока не все модели похвального качества, но мы постарались выбрать для вас лучшие. В итоге на улицах вашего Сан-Андреаса появятся мотоцикл **Yamaha R1**, джипы **Chevrolet**, **Mercedes Mi 55** и **Dodge Ram 2500 '94**, спортивные автомобили **SHELBY GT 500 E** и **Lamborghini Murcielago**, грузовик **DAF**, древние легковушки **Chevrolet Caprice** и **Dodge Coronet Super Bee**, две машины представительского класса **Mercedes S Klasse** и **Lincoln Town Car Limousine**. Вдобавок Карл Джонсон сможет щегольнуть новыми перерисованными пушками. В небесах будут парить пять новых самолетов, самый заметный — гигантский «Боинг-747», заменивший аэробус А-400. Парашют главного героя получит новые раскраски, кафе превратятся в «макдональдсы», а древняя консоль в доме CJ станет куда современнее.

№5. Battlefield 2

Что: Шесть модификаций, набор скинов самолетов
Где брать: Игровая зона I



▲ Модификация BF2 Blood Puff

Не успел **Battlefield 2** — предмет грез любого сетевого ратника — родиться на свет, как тут как тут такие же, как он, новорожденные модификации. Один младенец жесток не по годам. Называется он **BF Blood Puff**. После обновления оригинальная игра станет кровавой не по-детски.

Одна удачная очередь — и незадачливый солдатик, обливаясь кровью, рухнет наземь. Одним словом, жестокие реалии жизни.

Оставшиеся в яслях гораздо смиреннее, зовут их **aidefault**, **bf2 jetpowered mod 1**, **BF 2 Mod**, **Coop Distro**, **Desert Combat Realism** и **soviets menu mod**.

№3. ТрекМания Sunrise

Что: Десять моделей и скинов машинок, восемь наборов трасс, дополнительные дорожные знаки
Где брать: Игровая зона I

В первой подборке дополнений для неповторимой «ТрекМании» вас ждут 10 моделей и скинов машинок, 8 наборов разнообразнейших

ТЕМА КОМПАКТА

CD+DVD

Rome: Total War: Tsin Empire Invasion

Название: Tsin Empire Invasion ♦ **Игра:** Rome: Total War ♦ **Разработчик:** ALI213 Team
♦ **Что нового:** Модели юнитов ♦ **Размер:** 56 Мб ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Tsin Empire Invasion — модификация, которая сделана специально для ценителей Востока, ибо суть мода в том, что он добавляет новую нацию. Как понятно из названия — китайцев.

Итак, в ваше полное распоряжение поступают аж 23 новых и чрезвычайно качественно сделанных юнита, которые только и ждут того, чтобы вступить в бой с неприятелем. Авторы постарались на славу и создали целую обойму пехотинцев, кавалерию, а также лучников, которые на удивление метко бьют на неприлично большое расстояние.

Кроме того, разумеется, вас ждут и новые полководцы, которые, как утверждают авторы, созданы по образу реальных исторических

личностей. В общем, если вам уже поднадоели сражения в оригинальном **Rome: Total War**, то самое время установить **Tsin Empire Invasion** и насладиться резко помолодевшей игрой.

4-7 | Российская
октября | МОДИНГ-ВЫСТАВКА

ИГРОМАНИЯ

ATI

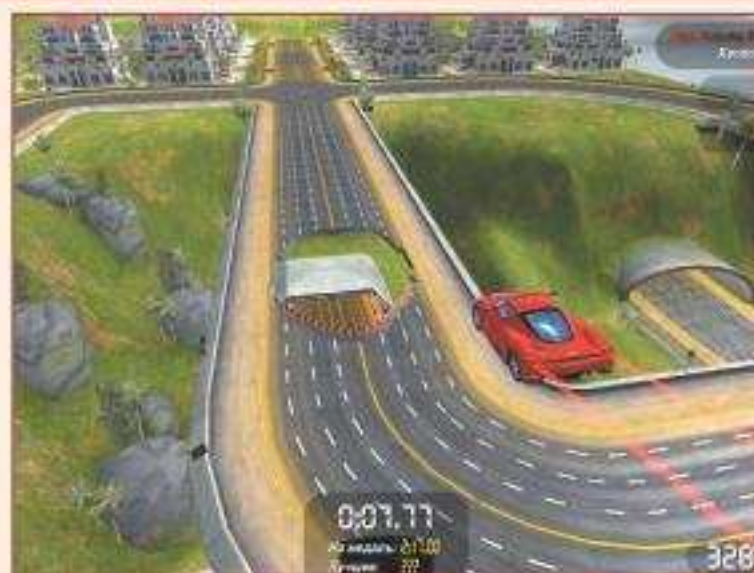
XS
MAGAZINETEH
www.techlab.ruLAB.NET
www.labnet.ru3D NEWS
Daily Digital Digest

SAPPHIRE

pm
promode.ruСЕТЕВОЙ
www.setevoy.ruОТКРЫТЫЕ
СИСТЕМЫРегистрация участников на www.MEGAMOD.ruИНФОРМАТИКА И СВЯЗЬ
СРЕДСТВА ЗАЩИТЫ
И БЕЗОПАСНОСТИ

ВОСТОЧНЫЕ ВОРОТА

г. Челябинск, ул. Энгельса, 22
Тел./факс: (351) 263-7512, 266-6783
e-mail: expo@chelsi.ru • www.chelsi.ru



▲ Набор треков TrackMania Exchange

трасс, а также комплект дополнительных дорожных знаков. Тем, кому не нравится или просто лень строить свои собственные треки, ни в коем случае нельзя пропустить мимо набора от сайта **TrackMania Exchange**. По мнению посетителей тамошнего форума, в нем были собраны лучшие треки всех авторов, и теперь они ждут вас на нашем диске.

№4. Act of War: Direct Action

Что: Двенадцать карт
Где брать: Игровая зона I



▲ Карта Concrete Jungle

Первая подборка дополнений для лучшего клона **Command & Conquer: Generals** и просто самой красивой технотратегии — **Act of War: Direct Action**. С выходом патча версии 1.05 в игре появился редактор, чем не преминули воспользоваться фанаты и сразу же принялись ваять свои карты. Вашему вниманию предлагаются 12 лучших их творений, вышедших за последний месяц. Особое внимание обратите на большую карту **Concrete Jungle**, предназначенную для восьми игроков. В представленной здесь плотно застроенной городской местности рекомендуется использовать авиацию и быстрее захватывать пехотой нейтральные постройки.

№18. Silent Hunter III

Что: Двенадцать модификаций
Где брать: Игровая зона III



▲ Модификация Internal Life

Выход **Silent Hunter III** стал праздником для тех, кого манят подводные глубины. Пе-



ТЕМА КОМПАКТА

Jedi Knight: Jedi Academy — Escape: Yavin IV

Название: Escape: Yavin IV ♦ Игра: Jedi Knight: Jedi Academy ♦ Разработчик: Darrow Linder
♦ Размер: 109 Мб ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы

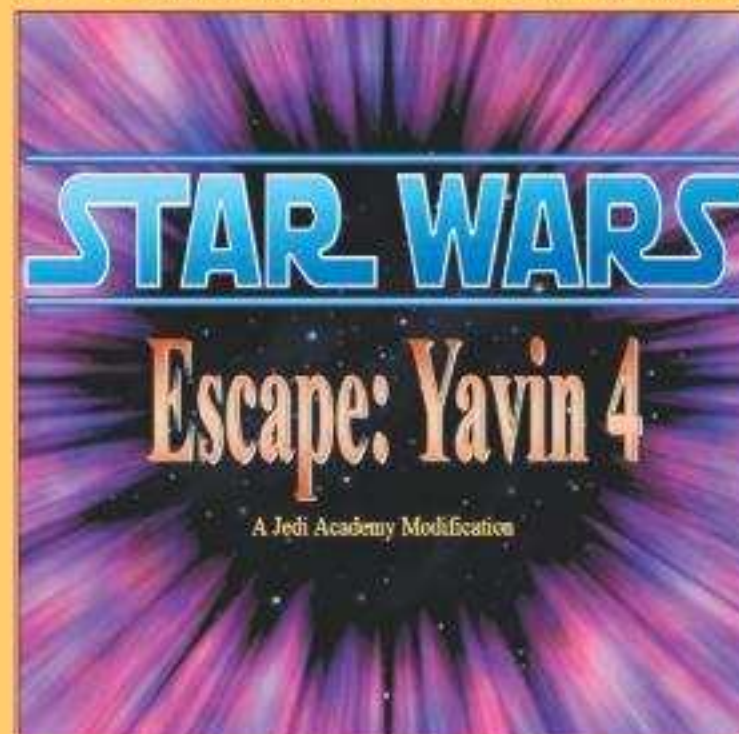
CD + DVD

Вот уж действительно почетный гость в наших «Темах». Ничего по-настоящему интересного для **Jedi Academy** не выходило как минимум год, и вот словно снег на голову упала модификация **Escape: Yavin IV**, которая способна подарить вам несколько увлекательных часов.

Собственно говоря, прежде всего стоит сказать о том, что в **Escape: Yavin IV** вас ждут целых 15 сюжетных уровней, которые сделаны не хуже оригинальных: задания, которые вам предстоит выполнять, — логичны, дизайн — на высоте, а враги не просто тупо прут из всех щелей, а нападают, так сказать, осмысленно.

Кроме весьма интригующего сюжета, о котором мы рассказывать, конечно, не станем, дабы не портить вам удовольствие от игры, вас ждет новое оружие, модели персонажей, музыка, а также «с нуля» нарисованный HUD и главное меню.

Вывод прост: **Escape: Yavin IV** — это действительно качественная модификация, которая понравится не только поклонникам вселенной «Звездных войн», но и простым игрокам.



ред вами наша первая подборка с модификациями, улучшающими эту превосходную игру. Прежде всего скажем о звуковой модификации **Internal Life**. Она приносит на вашу лодку шум настоящей жизни. Забудьте о монотонном и единственном гуле двигателя, теперь вы будете слышать покашливания и шаги товарищей по оружию, скрип карандашей офицеров, скрежет вентиля и даже шум сливаемой в туалете воды. Так что теперь, находясь на центральном посту, вы почувствуете, что ваши подчиненные — настоящие живые люди.

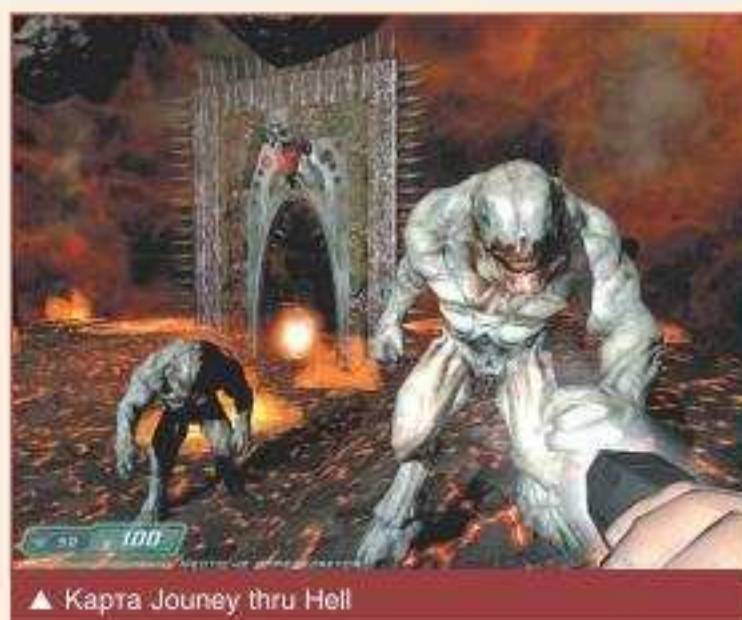
Остальные модификации — **KING GEORGE IV SKIN**, **MerchantMod-02 C2-Cargo**, **MerchantMod-03 C3-Cargo**, **MilitaryMod-01 Guns'n'Stuff**, **MilitaryMod-02 DD Fletcher**, **MilitaryMod-03 Elco TorpedoBoat**, **MilitaryMod-04 CO Flower**, **MilitaryMod-05 DD V&W**, **MilitaryMod-06 DD Clemson**, **SHIII Flag** и **Tree** — изменяют облик разных кораблей и деревьев.

№7. DOOM 3

Что: Одиннадцать карт и один мод
Где брать: Игровая зона I

Поклонники самой «страшной» игры 2004 года продолжают радовать нас с вами великолепными дополнениями, ну а мы, как, впрочем, и всегда, отбираем самые свежие и даем их вам на пробу.

Нашей независимой экспертной группой было однозначно принято решение назвать самым качественным дополнением в этой



▲ Карта Journey thru Hell

подборке карту **Journey thru Hell**. И все потому, что ее автору удалось напугать нас страшным адом с натуральными чертами!

С первых минут пребывания в этом зловещем месте начинаешь понимать, насколько все серьезно: по полу течет кровь, отовсюду торчат чьи-то переломанные кости, а со стен свисают кусочки мяса. Бррр. Ужас, в общем. Ну а здешние демоны — это вообще отдельный разговор: встречаются они все больше группами по пять-семь монстров, поэтому приготовьтесь к трудностям, ибо расправиться с такой зондер-командой не так-то просто. Единственное спасение — чудо-гранатомет, который мы получаем в самом начале игры.

Кроме того, не пропустите карты **Dodgenade**, **Fish Arree**, **Fred E1M1**, **Halle**, **NoRemorse**, **Processing Halls**, **Solar Hell**, **Station**, **The Killing Grounds**, **The Other** и отменную модификацию **CoS Hell Knight**.

Ставка больше, чем жизнь



B.O.S.

Bet on Soldier



Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
© 2005 Kyloonn Entertainment. All rights reserved.
© 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав
компания "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru).





№11. Half-Life 2

Что: Одиннадцать карт
Где брать: Игровая зона II



▲ Карта Zombie Onslaught

В нынешней подборке вы не найдете карт, на которых вам придется ломать мозги и думать, «а как, блин, пройти эту чертову дверь?!». В этот раз вас ждет сплошное развлечение и отдых.

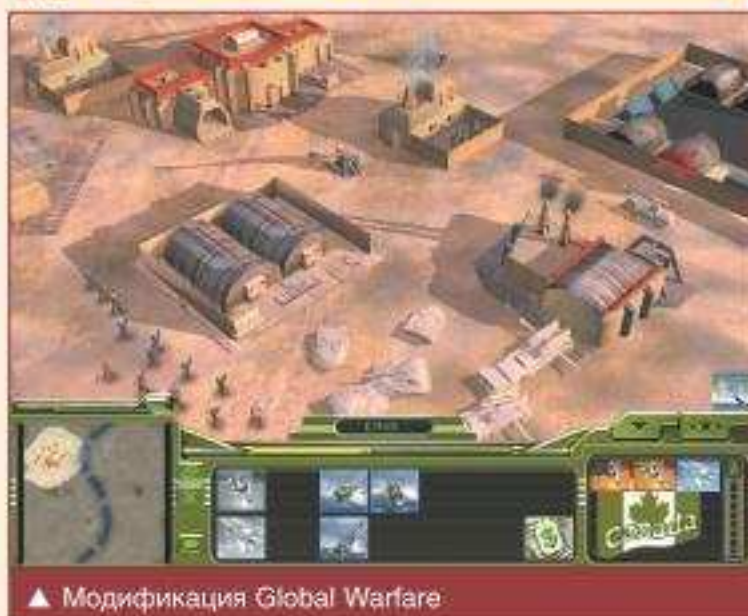
А между тем из всего великолепия карт самой лучшей и зрелищной была признана **Zombie Onslaught**. Затравка такая. Вы и двое ваших товарищей по партии были заброшены в неизвестное место для того, чтобы накормить кучу злых монстров на мелкий фарш. Вот так все просто.

Зомби же, надо признать, не собираются сдаваться без боя: они рычат и прыгают на вас буквально со всех сторон. Остается только очумело отстреливаться и молить бога, чтобы не кончились патроны. Перед глазами постоянно мелькают кишки и кусочки мозгов уже убитых тварей и головы еще живых. Подчас путаешься настолько, что хочется с криком «сдохните, твари!!!» выключить компьютер и пойти спать. Адреналина — море.

Ну и, понятно, не проходите мимо карт **Doom Canyon**, **Elevator Fallout**, **Healthpack**, **Jordos Temple**, **Lunch Break**, **Nightclub**, **The Heavy Bitch**, **Little fort Beta**, **Retaliation** и **Simplex**.

№6. Command & Conquer: Generals — Zero Hour

Что: Две модификации, десять карт
Где брать: Игровая зона I



▲ Модификация Global Warfare

Трепещите, террористы, ибо теперь в C&C: Generals появляются светлые и отважные палadini, которые вмиг поставят на место самого наглого бандита. А все благодаря модификации **Global Warfare**, которая добавляет новую сторону конфликта — канадскую армию.

Автор постарался на славу и нарисовал новые юниты, строения, а также придумал нескольких генералов и супероружие, которое обладает воистину дьявольской силой. Короче, не проходите мимо.

TEMA DVD

Far Cry: Модификация K9 Vision

Название: K9 Vision ♦ Игра: Far Cry ♦ Разработчик: The D.O.G.
♦ Что нового: Модели, текстуры, звуки ♦ Размер: 378 Мб ♦ Где брать: Темы DVD

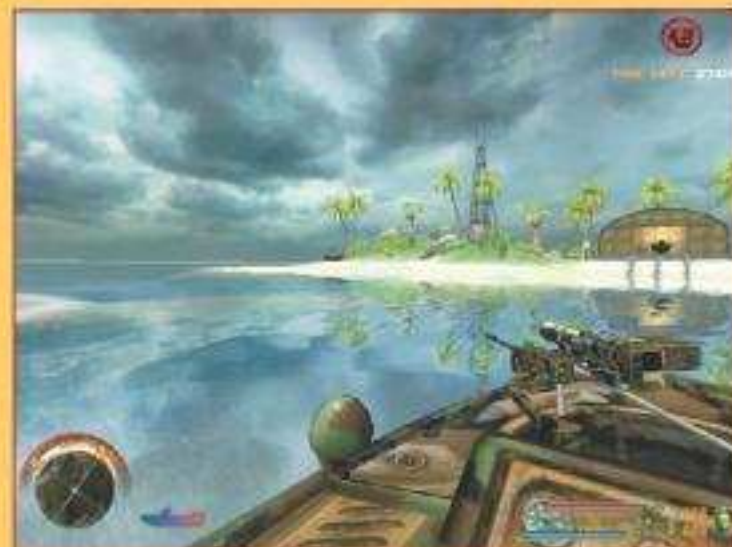
Far Cry, созданный в прошлом году молодой командой разработчиков **CryTek**, оказался настоящим сюрпризом. Игра, которую мало кто ждал, показала совершенно сногшибательную графику, в то время как **DOOM 3** и **Half-Life 2** еще и не собирались выходить на люди. Но время течет, движок стареет...

История создания **K9 Vision** началась с того, что некий энтузиаст, известный под ником **The D.O.G.**, задумал создать простенький мод, заменяющий игровой компас и мачете. Но спустя четыре месяца модификация переросла в тотальную конверсию, обязательную к установке любому поклоннику **Far Cry**.

Судите сами: для всех видов стволов были подготовлены новые скины, скорректирован баланс оружия, добавлены новые звуки выстрелов и взрывов, а транспортные средства стали более детализированными. Большинство игровых объектов снабдили новыми моделями и четкими текстурами, благодаря чему тропический остров стал выгля-

деть более правдоподобно. Кроме того, **K9 Vision** улучшает и AI — противники демонстрируют слаженную командную работу, обходят по флангам и вообще ведут себя словно живые люди.

Без преувеличения — эта модификация изменяет буквально каждую деталь игрового мира, и **Far Cry** с появлением **K9 Vision** обретает натурально второе дыхание. Чем не повод пройти любимую игру еще разок?



Также вас ждет отличная модификация **Apocalypse** и десяток шикарных карт.

№9. Heroes of Might & Magic III

Heroes of Might and Magic III

Что: Три кампании и пять карт
Где брать: Игровая зона II



▲ Кампания Assignment of Titan

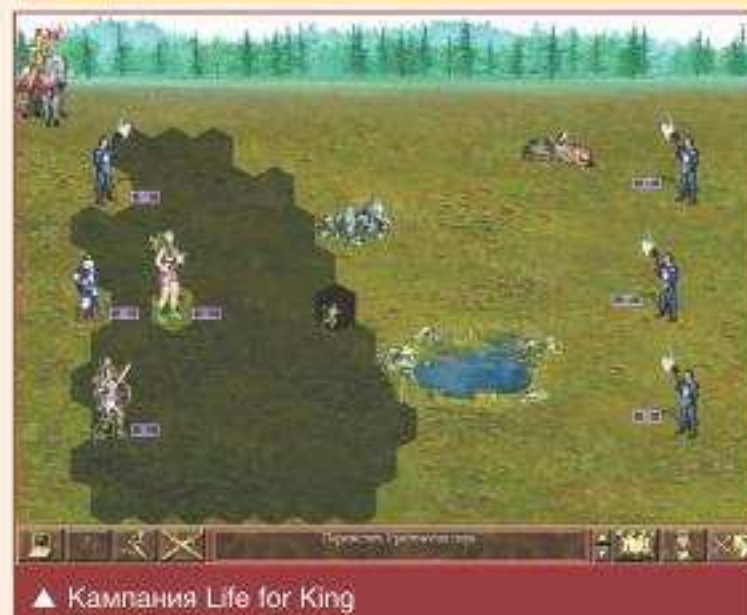
Гвоздем нынешней подборки смело можно назвать масштабную кампанию под названием **Assignment of Titan**. Сюжет такой. Нашему герою снится странный сон, в котором величественный титан просит его собрать легендарный альянс рыцарей и надрать, значит, уши главному, который давно терроризирует здешние земли. В награду нашему герою было предложено стать почетным членом этого альянса, срубить кучу денег и править государством. Ну скажите, как можно

отказаться от такого предложения? Кампания отличается весьма интересным сюжетом и увлекательными картами, на которых разворачивается действие. Рекомендуем!

Кроме того, обратите внимание на карты **Battle of Steel and Magic**, **Cross**, **Silent Hill**, **Ghost of the Past**, **Oasis**, а также на еще одну великолепную кампанию — **Capital of Death**.

Heroes of Might & Magic 3,5: Wake of Gods

Что: Одна кампания и семь карт
Где брать: Игровая зона II



▲ Кампания Life for King

Представляем вашему вниманию, на наш взгляд, самую лучшую кампанию в этой подборке — **Life for King**, которая повествует о похождениях Феликса Феруммма, отважного героя, который начал свой геройский путь

с работы у короля. А вот теперь это самый король в опасности, и Феликс должен помочь своему правителю. Кампания может похвастаться веселым сюжетом, толково созданными картами и весьма не детской сложностью.

Также вас ждут отличные карты **Ambassadors Sash, Great Wars of Aiurveda, King of the Basilsks, Lord of Underground, Silty Lake, War with Evil, World Web.**

Heroes of Might and Magic IV

Что: Шестнадцать карт
Где брать: Игровая зона II



▲ Карта «Сказка»

Лучшая карта в подборке — «Сказка». Вы выступаете в роли доброго рыцаря, единственного человека, который может разобраться с силами Хаоса и Порядка, перебить всех демонов, вампиров и прочую нечисть и зажечь над своей страной яркую звезду коммунизма или капитализма — кому как больше нравится.

Только здесь вы сможете, словно заправский торговец, барыжить ценными артефактами, играть в казино, как крупный буржуа, а также, как коварный рабовладелец, торговать наемниками.

Автор написал полностью нелинейный сюжет и предложил на выбор — шутка ли! — четыре способа победы, так что, вероятно, вы еще и звезду социализма над страной сможете зажечь.

Разумеется, вам придется выполнить кучу всевозможных квестов: например, снять кошку с дерева, перевести бабулю через дорогу и так далее. Вот такая оригинальная и, что немаловажно, отечественная карта получилась — настоящая сказка.

Не пропустите и другие пятнадцать карт, названия которых ради экономии места мы приводить тут не станем.

№8. Far Cry

Что: Четыре карты, один скин автомата
Где брать: Игровая зона I



▲ Карта mp_Landslide

Mp_Landslide — это сумрачный лес, выросший на большом острове. На территории массива издавна живут военные. Тут можно найти и старинный форт, и построенный по последнему слову военной науки укрепленный район. Эта карта очень подойдет любителям играть в

прятки — укрытия здесь на каждом шагу.

Рядом с ней вы найдете большие добротные карты **Helm's Cry Whitefix, mp_Ruin, mp_SniperValley** и качественный скин к карабину M4A1.

№9. FIFA Football 2005

Что: Четыре программы, пять патчей, семь комплектов форм, два набора лиц
Где брать: Игровая зона II



▲ Премьер-лига России. Сезон 2005

Главное место в этой подборке принадлежит патчу с говорящим названием «Премьер-лига России. Сезон 2005». Выбираете любую из 16 лучших российских команд — и вперед, к чемпионскому званию!

КОЛЛЕКЦИОННАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА



www.berserk.ru

БЕРСЕРК

Покупайте в магазинах и клубах:

В Москве:



- Магазины сети "СОЮЗ": ЦУМ, ул. Петровка, д. 2, эт. 6, (м. Театральная), тел. 924-8542. "Диск", Ленинский пр-т, д. 11, (м. Октябрьская), тел. 237-8230.
- Магазин "Молодая Гвардия", ул. Большая Полянка, д. 28, (м. Полянка), тел. 238-5001.
- Московский Дом Книги, ул. Новый Арбат, д. 8, (м. Арбатская), тел. 789-3591.
- Магазин "Звезда", ул. Милашенкова, д. 22, (м. Дмитровская), тел. 210-8871.
- "BG-клуб", ул. 2-ая Кабельная, д. 10, (м. Авиамоторная), тел. 926-4082.
- Клуб "Портал", 4-й Ростовский пер., д. 2/1, (м. Смоленская), тел. 248-4903.
- Магазин "Алегрис", ул. Мясницкая, д. 20, (м. Лубянка), тел. 928-3337.

По России и СНГ:

Белгород. Магазин, ул. Шаландина, д. 25 (2 этаж), тел. 8-910-321-2968.
Волгодонск. Магазин "Дегай Ру", ул. Ленина, д. 100, upput@mail.ru
Екатеринбург. Клуб "Мох Malachite", ул. Малышева, д. 129, д/к "Огонек", тел. 8-904-981-7281, Интернет-магазин: www.magicportal.ru
Ижевск. Магазин "Перекресток", ул. Карла Маркса, д. 302, daminic@udm.net
Киев. Клуб "Легенда", б-р Труда, д. 5, (м. Дарниця), тел. 8-044-206-0474.
Клуб "Берсерк", тел. 8-087-791-6406, with-night@yandex.ru
Краснодар. "Краснодарский дом книги", ул. Красная, д. 43.
Красноярск. Магазин "СТЕК", ул. К. Маркса, д. 48, тел. 65-25-71.
Новосибирск. Магазин "Ice Hammer", Красный пр-т, д. 70, terik@online.nsk.ru. Клуб "Легенда", ул. Республиканская, д. 12/1, тел. 8-913-923-35-88.
Нижний Новгород. Клуб "Легенда", пр-т Гагарина, д. 100, тел. 31-87-26, rudyard@hotmail.com
Пенза. Клуб "Берсерк", ул. Лазо, д. 2, тел. 43-55-53.
Пермь. Клуб "ДТЮ", ул. Советская, д. 56, тел. 8-902-479-8699, amberson@mail.ru
Ростов. Магазин "Пр. Электроник", ул. Коучинина, д. 69.
Самара. Клуб "Берсерк-Самара", пр-т Карла Маркса, д. 370, тел. 8-905-301-0808, mreddy@rol.ru
Санкт-Петербург. Клуб "Саргона", Новочеркасский пр-т, д. 47/1, тел. 445-10-54. Магазины сети "Буквоед" и "Книжный салон". Магазин "Арт-Миниатюры", ул. Седова, д. 11, тел. 332-1828.
Ставрополь. Клуб "Берсерк", тел. 8-902-741-8791, john_cobra@mail.ru
Тверь. Магазин "Арматура", ул. Горького, д. 124, тел. 8-910-531-7659.



ВНИМАНИЕ!
Онлайн-версия
игры "Берсерк":

Первая российская сетевая коллекционная карточная игра. Минимальные требования к компьютеру и Интернет соединению. Все правила настольной версии перенесены в компьютерный аналог. Никакой регистрационной и абонентской платы, только чистый геймплей на сайте:

WWW.BERSERK-ONLINE.COM

Тольятти. Клуб "Кантри", ул. Степана Разина, Дворец Пионеров, ком. 340, тел. 8-92-777-1865, jamira@avtograd.ru
Тюмень. Клуб "Лабиринт миров", ул. Орджоникидзе, д. 56, корп. 2, yan@berserk.com.ru, www.mazeofworlds.ru
Челябинск. Клуб "Берсерк", тел. 8-905-838-1448, ilja_turomec@pisem.net
Республика Беларусь. Официальный дилер Клуб "Цитадель", тел. 8-029-732-7135 и 8-029-736-1160, yoda@mail.ru
Интернет-магазин "ОЗОН": www.ozon.ru

Адреса других магазинов и клубов
Вы найдёте на сайте:

WWW.BERSERK.RU

По вопросам оптовых заказов обращайтесь к производителю игры, ООО "Мир Фэнтези", тел. (095)740-6826, e-mail: mail@berserk.ru



Также, по традиции, вас ждет набор необходимых программ, новые комплекты форм и лиц футболистов, а также интереснейшие патчи — **South America Zone**, **Street Soccer**, **Beach Soccer** и **Lush Green Turf**.

№17. Rome: Total War

Что: Четыре модификации
Где брать: Игровая зона II



▲ Модификация Grogs

Модификация **Grogs** вносит ряд изменений в игровой процесс. Она понравится бывалым военачальникам, потому как изрядно усложняет дело покорения всего мира.

Кроме того, не пропустите модификации **Sinuhet's Rectangle Formation Mod**, **Sinuhet's AI Battle Formations Mod** и **SPQR Flagpack**.

№14. Need for Speed Underground

Что: Четыре модификации трасс, одна схема раскраски
Где брать: Игровая зона II



▲ модификация трассы Market Garden

В этой подборке вас ждут перерисованные небеса для трассы **Market Garden**, комета над трассой **Atlantica** и винил **Batman Begin**.

№15. Operation Flashpoint

Что: Модель звездолета из фильма «Звездные войны», три набора построек, один остров, модель танка из фильма «Терминатор», модель самого Терминатора, набор вертолетов и набор военной техники с торпедным вооружением
Где брать: Игровая зона II



▲ Модель Терминатора T-800

Вас ждет отличная подборка с фантастическим уклоном. Самый интересный образ-

ТЕМА DVD

Unreal Tournament 2004: Модификация UT 2 Conversion

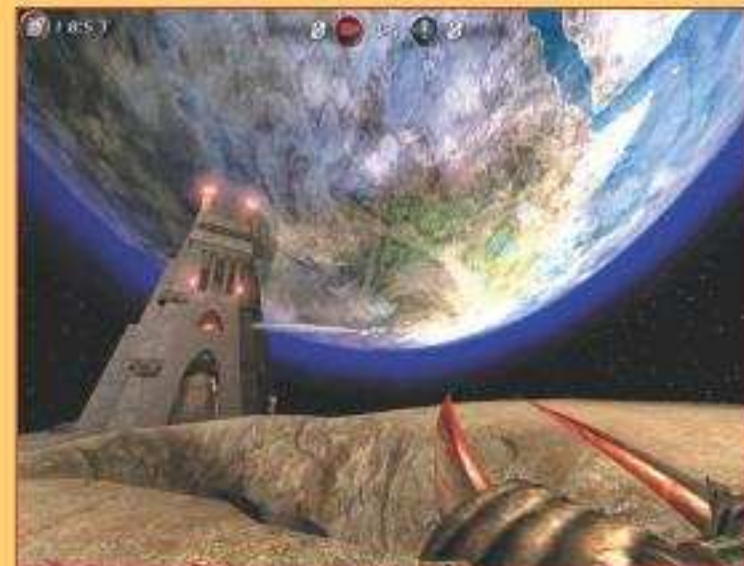
Название: Unreal Tournament 2 Conversion ♦ Игра: Unreal Tournament 2004 ♦ Разработчик: Dima «SDVenom» Smirnov
♦ Что нового: Уровни, враги, оружие, интерфейс, меню, звуки и музыка ♦ Размер: 423 Мб ♦ Где брать: Темы DVD

Как только ни радовали геймеров, ностальгирующих по былым играм, разработчики модификаций. У нас была возможность пострелять демонов из самого первого **DOOM** на современном движке третьей части, поспособствовать в разжигании конфликта между людьми и орками на трехмерных картах **Warcraft III**, наконец — окунуться в события первой тибериумной войны в графических красотах **C&C: Generals**... честно говоря, всех так называемых ремейков и не упомнишь. Да это и не столь важно, главное, что не так давно и у всех поклонников Unreal появился отличный повод откупорить бутылку с шампанским, ибо свет увидела модификация под говорящим названием **Unreal Tournament 2 Conversion**.

Благодаря этой модификации у вас появилась возможность пробежаться по точным копиям карт оригинального, самого первого Unreal. Разумеется, воссозданных на мощном движке **Unreal Tournament 2004**. Кроме карт разработчики модификации воссоздали классический интерфейс, нарисовали чертовски красивое ме-

ню, а также — куда уж без этого — «реанимировали» знакомые нам по первому Unreal виды оружия и модели персонажей. Все это было приправлено отличной музыкой, которая мощно поддает жара действию и отлично передает ту незабываемую атмосферу оригинальной игры.

В общем, если вы ностальгируете по самому первому Unreal, то просто-таки обязаны установить и поиграть в **Unreal Tournament 2 Conversion**.



▲ Боты не пренебрегают возможностью залустить на вражескую базу снаряд из сверхмощного Redeemer'a.



чик — звездолет повстанцев из фильма «Звездные войны». Модель **ARC-170** сделана на твердую пятерку. Пташка вооружена бластерными пушками и протонными бомбами, крылья ее поддерживают три режима полета, в точности как в кинокартине.

Кроме того, ни за что не пропустите две модели роботов из фильма «Терминатор», танк **Hunter Killer**, самого Терминатора в его натуральном железном обличье, модель вертолета **RKSL Sea Shi**, остров **GSS Kosovo**, набор строений **JOF Objects**, набор строений **BKM Objects**, набор строений **Tatooine Objects** и набор военной техники с торпедным вооружением **CoC Torpedoes**.

№23. Unreal Tournament 2004

Что: Пять карт, одна модификация
Где брать: Игровая зона III



▲ Карта DM-Comet

№16. Pro Evolution Soccer 4

Что: Пять программ, один патч, три руководства, четыре комплекта форм, два набора лиц, коллекция мячей
Где брать: Игровая зона II

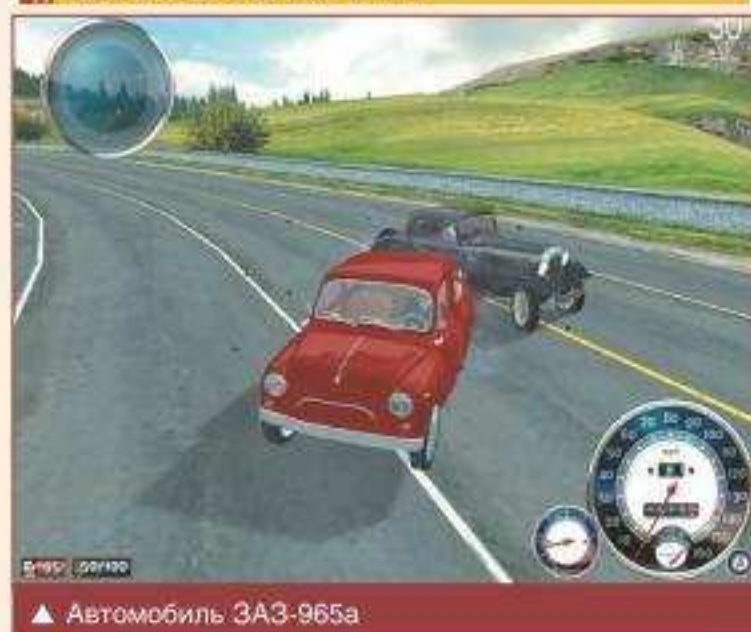


▲ Модификация «Российская премьер-лига 2005»

На этот раз мы приготовили очередной подарок для всех поклонников российского

№13. Mafia: The City of Lost Heaven (Мафия)

Что: Восемнадцать автомобилей
Где брать: Игровая зона II



▲ Автомобиль ЗАЗ-965а

На этот раз участия в новом разделе сборника «Лучшие автомобили для «Мафии», когда-либо выпущенные народными умельцами» удостоились раритетные авто. Самому молодому из них — горбтому «Запорожцу» — уже стукнуло 43 года, а самому старому — «дедушке» американского автопрома «Форд Т» — исполнилось аж 93 года.

Кроме них вы обнаружите в своем гараже машины Ford Concept 1930, 1930 Mercedes Benz 710 SS, 1956 Ford ThunderBird, Alfa-Romeo Guillett Spider, Alfa-Romeo Bimotore 1935, Bentley Mark V, Buick Fordor, Ford Touring 1914, ГАЗ М-20 «Победа», Horch 853, Mercedes-Benz 300SL Gullwing, Mercedes Benz SSKL, Mercedes W 196, Opel 1934, Packhard 1930 и Renault 1926.

№20. Starcraft: Brood War

Что: Две кампании, двенадцать карт
Где брать: Игровая зона III



▲ Кампания Aeon of the Hawk

Предлагаем вашему вниманию отличную кампанию Aeon of the Hawk, на создание которой у автора ушло целых полгода.

Сюжет разворачивается вокруг колонии землян Athlys III, временное правительство которой полностью потеряло контроль над ситуацией и за лакомый регион системы начинается борьба между тремя могущественными фракциями. В этих событиях вам и предстоит принять участие.

Не пропустите также кампанию Rage of the Swarm и двенадцать новых карт.

№22. The Sims 2

Что: Четыре предмета обстановки, пять наборов одежды, одна модель сима, набор картин, паркет Vintage Oak, модель телевизора S Theater Screen, один домик
Где брать: Игровая зона III

Дома обитателей Симленда пополнятся новой мебелью под названиями Buffet,



▲ Модель сима Jessica Rabbit cartoongirl

CoffeTable, TibetanBedroom, а гардеробы — женской одеждой Fablouse001, Fadress004, Fahalterafrica, Ftfirtstheels, Ftjeanbells, FTWbootwitsockaas. Кроме того, симы смогут посмотреть телевизор на гигантском экране кинотеатра и покрыть пол представительным дубовым паркетом Vintage Oak. В одном из кварталов Сим-Сити вы сможете поставить ослепительный особняк, в котором живет богатый молодой холостяк по фамилии Баррет. Новоселье справит и молодая женщина Джессика Рэббит из модификации jessica rabbit cartoongirl.

№24. Warcraft III

Что: Четырнадцать карт
Где брать: Игровая зона III

В этой подборке вас поджидают четырнадцать карт для, похоже, вечного Warcraft III.

Самой лучшей является карта War in Lordaeron, сюжет которой повествует о маленьком орочьем племени, которому надоело страдать и постоянно подвергаться бесчисленным набегам со стороны людей, эльфов и даже нежити. Настал час расплаты, как говорится.

Местный Чингисхан заболел, значит, синдромом Наполеона и, подняв за собой армию зеленокожих, отправился громять все и вся. Довели, понимаешь, мирного орка до ручки.

Ваша задача кристально ясна: помочь зеленому полководцу в его сражениях и вынести с карты всех врагов. Битвы предстоят нешуточные, так что будьте начеку.

Еще рекомендуем обратить внимание на карту The Siege of Nak. Тут сюжет уж вообще драматичный: злой и весьма нехороший демон дал по ушам легендарному королю Артуру и занял его место в замке. Что же это творится,



▲ карта War in Lordaeron

товарищи, королей уже из дворцов выгоняют! Непорядок. Разобраться с этим беззаконием поручено вам. Необходимо собрать мощную армию и штурмом взять город, а демона изгнать обратно в ад. Почти DOOM 3, короче.

Обратите самое пристальное внимание и на другие тринадцать карт, каждая из которых по-своему интересна.

№25. Warhammer 40 000: Dawn of War

Что: Четыре модификации, восемь карт
Где брать: Игровая зона III

В этом месяце среди всех дополнений следует особо выделить весьма неплохую модификацию Tau. Знатокам вселенной Warhammer уже стало ясно, что мод добавляет в игру одноименную сторону. Остается добавить, что новая раса по традиции имеет множество своих уникальных юнитов, построек, апгрейдов и новое дерево технологий. В

КОСК «Россия»
Екатеринбург

В специализированная выставка ИГРЫ • ИГРУШКИ • ХОББИ

27 - 30 сентября 2005

При поддержке:
Правительства Свердловской области
Администрации г. Екатеринбурга

В программе выставки:
Презентации отечественных и зарубежных фирм
Продажа выставочных экспонатов
Встречи со специалистами
Игры и развлечения для детей

- Развивающие игры, товары для детского творчества
- Конструкторы, сборные модели, пазлы
- ▲ Головоломки, приколы, шутки
- Электронные и компьютерные игры, аудио-, видеопропродукция
- Игрушка: мягкая, пластиковая, деревянная, механическая и радиоуправляемая
- ▲ Надувная игрушка, воздушные шары, змеи
- Куклы и аксессуары
- Новогодние, игрушки, украшения; карнавальные костюмы
- ▲ Сырье, материалы, оборудование для производства игрушек
- Спортивное оборудование и инвентарь
- Детская литература, канцтовары, сувениры
- ▲ Культурно - досуговые центры для детей

Место проведения:
Екатеринбург,
ул. Высоцкого 14,
КОСК «Россия»

Тел.: (343)347-45-05,
347-18-32;
vystavka@kosk.ru;
www.kosk.ru



▲ Модификация Tau

общем, весьма интересный и добротно сделанный мод — рекомендуем!

Не забудьте также про модификации **Deadbodies**, **Dawn of Skirmish AI** и **Cadian Gate Mod** и 8 новых карт.

№1. Ил-2 Штурмовик: Забывшие сражения — Асы в небе

Что: Одна кампания, две миссии и одиннадцать скинов
Где брать: Игровая зона I



▲ Кампания Wilde Sau Campaign

Благодаря нынешней подборке ваша коллекция самолетов пополнится новыми моделями в количестве одиннадцати штук. А опробовать новые боевые машины вы сможете в отменной кампании **Wilde Sau Campaign**, которая стала лучшей в этой подборке.

Вы выступаете в роли молодого летчика, настоящего бездельника, которого взяли за шкурку и насильно отправили в окрестности Берлина защищать фюрера от атак союзнической авиации. На протяжении целых пятнадцати миссий вам предстоит сбивать вражеские бомбардировщики и истребители, уничтожать новейшую бронетехнику противника, ну и, конечно же, активно заниматься разведкой.

Впрочем, вы можете и не воевать, а вспомнив, что ваш герой бездельник и не боится даже самого фюрера, просто летать над городом и любоваться Рейхстагом, а если повезет, то, может быть, и любимого немцами фюрера увидите в окошке. Такие дела.

Обратите самое пристальное внимание и на миссии «Налет на аэродром» и «Перехват».

№2. Противостояние VI

Что: Одиннадцать карт
Где брать: Игровая зона I

Давненько, ох давненько мы ничего не выкладывали для «Противостояния 4».

Итак, в нынешней подборке вас ждут одиннадцать свеженьких и весьма увлекательных карт, лучшая среди которых — «Сокрушение укрепрайона». На этой карте вам



▲ карта «Сокрушение укрепрайона»

предстоит схлестнуться с превосходящими силами противника и разгромить его огромную танковую группировку. В вашем распоряжении войск — кот наплакал, поэтому придется проявить изобретательность и не бросаться сломя голову в самое пекло. Очень интересная и сложная карта, которая понравится любому поклоннику «Противостояния 4» и ценителю неспешных и вдумчивых сражений.

Понятное дело, что вы ни за какие коврижки не должны пройти мимо других десяти карт, ибо все они интересные.

БОНУСЫ "ИГРОВОЙ ЗОНЫ"

Бонус №1. NBA Live 2005 — Российская баскетбольная лига 2005

Где брать: Игровая зона III

РБЛ 2005 — самая долгожданная модификация для всех поклонников **NBA Live 2005**. Да-да, вы не ошиблись, теперь у вас появится реальная возможность выступить за любой из 13 лучших российских клубов и побороться за первое место в суперлиге.

Бонус №2. Сборник из трех карт для Splinter Cell: Chaos Theory

Где брать: Игровая зона III

Предлагаем вашему вниманию сборник из трех официальных мультиплеерных карт. Все работы, как и положено официальным, отличаются отличным дизайном и продуманным балансом.

Бонус №3. Две официальных карты для Warcraft III: The Frozen Throne

Где брать: Игровая зона III

Неутомимые труженики из **Blizzard** продолжают забрасывать этот грешный мир новыми картами для своего непотопляемого детища. В этот раз нас осчастливили работами под названием **Skibi's Castle TD** и **Dust Storm**. Смотрите, играйте, оценивайте.

ДОПОЛНЕНИЯ ИГРОВОЙ ЗОНЫ



Представляем вашему вниманию еще одну новую рубрику, которая с этого номера получает постоянную прописку на DVD, — «Дополнения «Игровой зоны». Собственно, название говорит само за себя: в этом разделе обитают дополнения, а также новые версии модификаций, которые уже гостили в нашей «Игровой зоне». На сегодняшний день этого добра видимо-невидимо, так что пустовать раздел не будет, уж поверьте.

А открывается рубрика двумя новыми версиями воистину монструозных модов — **Eclipse** для **Half-Life 2** и **Total Realism** для одной из лучших стратегий **Rome: Total War**. Новые версии избавлены от ряда багов, которые были в первых релизах, а также щеголяют новыми фишками. Подробности смотрите на диске.

DEATHZONE

Joint Operations

Что: Двенадцать карт
Где брать: DeathZone



▲ Карта Killers Fortress

Представляем 12 отменных карт для различных режимов. Самая талантливая называется **Killers Fortress**. Вас ждет штурм старой крепости, построенной по образцу форта Баярд посередине океанского залива. Подобраться к ней нетрудно благодаря кораблям всех мастей и размеров. Берега бухты застроены портами и рыбацкими поселениями.

По соседству с этой картой разместились очень толковые работы **Avenging Panda**, **B&O Railroad**, **Colateral Damage**, **Far**, **FFF Night Fight**, **FlatOut**, **Joekilu7**, **Operation Cold Creek**, **Rambo**, **Shanghai Cobra**, и **SWC Together We Live**.

Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

Что: Десять карт, три скина
Где брать: DeathZone

Для самых смелых и сильных джедаев мы приготовили большую подборку, которая просто пухнет от обилия различных дополнений. Ну а самой лучшей мы единогласно выбрали карту **LLaSCRail**, которая переносит игрока в небольшой круглый зал. Вокруг на-

ВМАНУЛЯ



▲ Карта LLaSCRail

шего героя все блестит и светится — местные архитекторы не пожалели зеркал и стекла для того, чтобы поразить игрока! Сражаться здесь сложно, ибо отсутствует хорошее оружие и аптечки, но интересно, так как вы сможете применить джедайскую Силу, да и вообще нашинковать врага на шашлык.

Помимо этого вы найдете еще карты **Alleser's Fate, Docking Tower Seven, D.R.U.G, Duel Oilrig, Reservoir, Tennis, Torphos Temple, The Singularity, Ymir** и замечательные скины **Big Boss 3, Blue Reborn, eMZet**.

Quake III Arena

Что: Шесть карт и четыре модели

Где брать: DeathZone



▲ Карта Sector 5a

В сегодняшней подборке вы найдете лучшие карты, модели и ботов, которые мы сумели найти для вас. Ну а лучшим творением была признана карта **Sector 5a**. Она представляет собой любопытное нагромождение различных металлических конструкций. Сражаться здесь поначалу очень непривычно, но потом привыкаешь — и начинает затягивать. Карта берет бешеной динамикой и возможностью устроить кровавое ристалище с большим количеством ошметков вражеского мяса. Но не обольщайтесь — вначале необходимо разыскать хорошее оружие, ну а потом можно будет отрывать головы врагам.

Также не пропустите карты **Bangbang boom, Berserk, The BackStab, Tusk and Bone, WTF** и модели **Homer 10, Mantis, Stan, The Grinch**.

Counter-Strike: Source

Что: Пять карт, пять скинов оружия, одна модель винтовки, шесть скинов игрока, три набора звуков

Где брать: DeathZone

Перед вами новая подборка для сетевого боевика. Авторы «шкурки» быстренько сообразили, что **Valve** вновь обновила модели игроков, и создали новые скины. В подборке вы найдете шесть разнообразных скинов, включая такой экзотичный, как

СДЕЛАНО В ИГРОМАНИИ:
Переводы модификации Max Payne
Chronicles и Jedi Knight



ТЕМЫ КОМПАКТА:
Jedi Knight: Jedi Academy — Escape: Yavin IV



ВИДЕОМАНИЯ:
Лучшие ролики ЕЗ в HDTV-качестве



ДЕМОБЛОК
Демо-версия игры F.E.A.R



ТЕМЫ КОМПАКТА:
Эксклюзивная полная версия
MINORPG — Shelter



ВИДЕОМАНИЯ:
Как создавался Prince of Persia 3



ДОПОЛНЕНИЯ ИГРОВОЙ ЗОНЫ:
Новые версии модификации Eclipse для
Half-Life 2 и Total Realism для Rome:
Total War



ТЕМЫ DVD:
Unreal Tournament 2004
Unreal Tournament 2 Conversion



ТЕМЫ КОМПАКТА:
Rome: Total War — Tsin Empire Invasion



ВИДЕОМАНИЯ-ДЕМО-ВЕРСИИ • КОДЕКС • СОФТ И ЖЕЛЕЗНЫЙ СОФТ
ИГРОВАЯ ЗОНА • ИЗ ПЕРВЫХ РУК • РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ
КИБЕРСПОРТ • ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ • МАШИНА ВРЕМЕНИ И МНОГОЕ ДРУГОЕ

ГЛАВНОЕ: МОДИФИКАЦИЯ K9 MISSION
UNREAL TOURNAMENT 2004: МОДИФИКАЦИЯ UNREAL TOURNAMENT 2 CONVERSION
GTA: SAN ANDREAS: МОДЕЛЬ МОТОЦИКЛА UAMAR V1, HALF-LIFE 2: КАРТА ZOMBIE
ONSLAUGHT, BATTERED 2: МОДИФИКАЦИЯ B2 BLOOD RITE, DOOM 3: КАРТА JOURNEY
THRUHELL, TOTAL WAR: МОДИФИКАЦИЯ GROSS, ТЕКМАНИЯ SUNRISE: НАБОР
ТРЕКОВ ТРАКМАНИЯ EXCHANGE, ACT OF WAR: DIVERG ACTION: КАРТА КОНКРЕТЕ JUNGLE,
SLIENT HUNTER 3: МОДИФИКАЦИЯ INTERNAL LIFE,
И МЕГА-КУЧА ВСЕГО ДРУГОГО

ТЕМЫ DVD:
FAR CRY: МОДИФИКАЦИЯ K9 MISSION
UNREAL TOURNAMENT 2004: МОДИФИКАЦИЯ UNREAL TOURNAMENT 2 CONVERSION
GTA: SAN ANDREAS: МОДЕЛЬ МОТОЦИКЛА UAMAR V1, HALF-LIFE 2: КАРТА ZOMBIE
ONSLAUGHT, BATTERED 2: МОДИФИКАЦИЯ B2 BLOOD RITE, DOOM 3: КАРТА JOURNEY
THRUHELL, TOTAL WAR: МОДИФИКАЦИЯ GROSS, ТЕКМАНИЯ SUNRISE: НАБОР
ТРЕКОВ ТРАКМАНИЯ EXCHANGE, ACT OF WAR: DIVERG ACTION: КАРТА КОНКРЕТЕ JUNGLE,
SLIENT HUNTER 3: МОДИФИКАЦИЯ INTERNAL LIFE,
И МЕГА-КУЧА ВСЕГО ДРУГОГО

ТЕМЫ КОМПАКТА:
ROME: TOTAL WAR: TSIN EMPIRE INVASION!
JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY ESCAPE: YAVIN IV
ЭКЗЮЗИВНАЯ ПОЛНАЯ ВЕРСИЯ
MINORPG: SHELTER

ВИДЕОМАНИЯ:
ШКОЛА МАСТЕРСТВА GRAN TOURISMO
ИНТЕРВЬЮ STARSAFT: GHOST
PPE-ПОРТИВ RESIDENT EVIL 4
ЛУЧШИЕ РОЛИКИ ЕЗ В HDTV-КАЧЕСТВЕ!
КАК СОЗДАВАЛСЯ PRINCE OF PERSIA 3
ВИДЕОНОВОСТИ СЕНТЯБРЬ 2005

ВИДЕОМАНИЯ

- ШКОЛА МАСТЕРСТВА
- GRAN TURISMO
- ИНТЕРВЬЮ — STARCAST:
- GHOST
- PRE-PORTVIEW
- RESIDENT
- EVIL 4
- ЛУЧШИЕ РОЛИКИ E3
- В HDTV-КАЧЕСТВЕ!
- КАК СОЗДАВАЛСЯ
- PRINCE OF PERSIA 3
- ВИДЕОНОВОСТИ —
- СЕНТЯБРЬ 2005
- ТЕМЫ КОМПАКТА
- ROME: TOTAL WAR:
- TSIN EMPIRE INVASION
- JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY
- ESCAPE: YAVIN IV
- ЭКСКЛЮЗИВНАЯ ПОЛНАЯ
- ВЕРСИЯ MMORPG — SHELTER
- ТЕМЫ DVD
- FAR CRY:
- МОДИФИКАЦИЯ K9 VISION
- UNREAL TOURNAMENT 2004:
- МОДИФИКАЦИЯ UNREAL
- TOURNAMENT 2 CONVERSION
- ИГРОВАЯ ЗОНА
- Лучшее для игр:
- №1. Ил-2 Штурмовик: Забы-
- тые сражения — Асы в небе
- №2. Противостояние VI
- №3. ТрехМиния Sunrise
- №4. Act of War: Direct Action
- №5. Battlefield 2
- №6. Command & Conquer:
- Generals — Zero Hour
- №7. DOOM 3
- №8. Far Cry
- №9. FIFA Football 2005
- №10. GTA: San Andreas
- №11. Half-Life 2

- Corpy Machine 0.9 Final, HDDLife
- 2.5.70, Safari 0.41, Visualizer Photo
- Resize 3.4, Who in the World 1.0.0.17
- К статье «Замысливший злых»
- Stella, EMU7800, FCE Ultra,
- VirtuaNES, Jnes, Gens, DGen,
- Fusion, ZSNES, Snes9X, Project
- Tempest, Project64, 1964,
- VisualBoyAdvance, ePSXe, PSXeven,
- ePSXeCutor, Delta, GirlGirl, SSF,
- Chankast, EmuZWin, WinApe,
- WinVICE, blueMSX, WinUAE,
- Dolphin, PCSX2, XeX, Cxbx, MAME,
- ИГРОВАЯ ЗОНА СТАНДАРТ
- Ad-Aware 1.06, Adobe Reader
- 7.0 (в комплекте с Adobe Reader
- SpeedUp 1.32), AdsCleaner 4.3,
- DirectX 9.0c, DivX 5.2.1, DOSBox 0.63
- (в комплекте с D-Fend 2.0.62), Fraps
- 2.6.3, Kaspersky Antivirus Personal
- 5.0, Kaspersky Anti-Hacker 1.7, ICQ
- (Lite 5.0 и Pro 2003b), K-Lite Mega
- Codec Pack 1.34, Light Alloy 3.3,
- Macromedia Flash Player 7.0,
- Microsoft .NET Framework 1.1,
- Process Explorer 9.12, QuickTime
- 6.5.2, RAD Video Tools, Shareaza 2.1,
- Real Player 10, Spybot — Search &
- Destroy 1.4, System Mechanic
- Professional 5.5a, Total Commander
- 6.53, VobSub 2.23, WinAmp 5.0.93,
- WinRAR 3.50 beta 7
- ПО ЖУРНАЛУ
- Внекомпьютерно
- Beowulf, Dungeons & Dragons,
- AD&D, World of Darkness, History of
- the World, Megaman TCG «Бер-
- серк», база карт Oracle, турнирные
- правила DCI, разъяснения и ком-
- ментарии от Стивена Д'Анджело,
- лучшие колоды мира, полные

- официальные правила, спойлер и
- карты 9-й базовой редакции
- РУКОВОДСТВА И ПРОИХОЖДЕНИЯ
- Cold Fear, Empire Earth II,
- Imperial Glory, Obscure, Panah,
- Stronghold 2, Sudeki, «Братия Пило-
- ты 3D: тайны клуба собаководов»,
- «Койоты. Закон пустыни», «Ксе-
- нус: точка кипения»
- ДЕМОБЕРСИ
- F.E.A.R
- MotoGP 3
- Dungeon Siege II
- Dragonshard
- Scooter War3z
- ПАТЧИ
- «Кулыт: Королевства ереси»,
- «Пограничье», SpellForce: Gold
- Edition, Warhammer 40 000: Dawn of
- War, Xenius. Точка кипения
- ЖЕЛЕЗНЫЙ СОФТ
- Видеожарты
- nVidiaPage SE Build 1
- Исторические карты
- Intel Chipset Software
- Installation Utility 7.2.1.1003, INF-
- файлы для современных чипсетов
- компания Intel.
- Манипуляторы
- Logitech SetPoint 2.41
- Звуковые карты и подвески
- RealTek AC'97 3.74,
- RealTek HDA 1.23
- Системные утилиты
- ASUS PC Probe 2 3.60,
- MSI Core Center 2.0.0.5,
- OverSoft CPU Informer,
- SpeedFan 4.25
- ДОПОЛНЕНИЯ
- ИГРОВОЙ ЗОНЫ
- Новые версии модифика-
- ции: Eclipse для Half-Life 2 и

- Total Realism для Rome: Total War
- СДЕЛАНО В «ИГРОМАНИИ»
- Переводы модификаций Max
- Rayne Chronicles и Lich King, а так-
- же модификации-перевод игры Max
- Rayne 2
- КИБЕРСПОРТ
- Золотая коллекция Dow-
- Replays.de, ESWC 2005, CSCCL
- Season 2, CPL Summer 2005
- Киберспортивный софт:
- Advanced Warcraft 3
- Configurator, BattleLauncher 1.0.1,
- CSE Demoplayer 3.2A, Demos Menu
- 1.12, K's DemoWatcher 1.5,
- Seismovision 2.28, SK Player 1.1,
- Tourney Master 2.1, WCAutoSave 1.3
- КЗ ПЕРВЫХ РУК
- Арти музыка и
- скриншоты из
- игры «Вос-
- точней

- фронт: Неизвестная война»
- ИНТЕРЕСНОСТИ
- Набор для создания фан-сай-
- та игры Advent Rising, набор для
- создания фан-сайта игры Dungeon
- Siege II, набор для создания фан-
- сайта игры F.E.A.R
- © ИГРОМАНИЯ ИГРОМАНИЯ



▲ Скин Zombie Terrorist

Zombie Terrorist. Также не пропустите обложку новых карт, включая знаменитую **de_dust_pcg**, пять новых скинов для оружия, одну великолепную модель **Wood AWM**, призванную заменить аур, и три набора самых реалистичных звуков как для оружия, так и для игрока.

Call of Duty: United Offensive

Что: Один скин, четыре модификации, семь карт
Где брать: DeathZone



▲ Kraja Kriegstadt

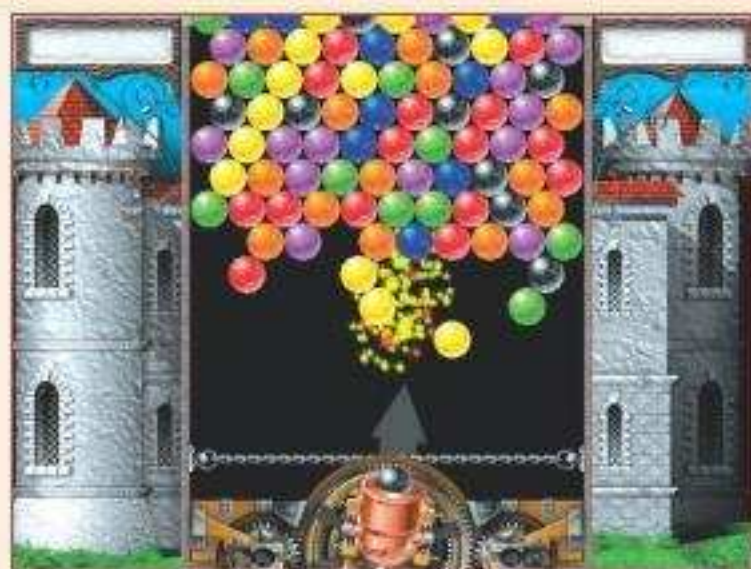
Одна из лучших карт этого месяца — **Kriegstadt**. На ней вам предстоит принять участие в жарких сражениях между советскими войсками и солдатами вермахта в одноименном немецком местечке. В небе над городом парят бомбардировщики, на поле боя горят танки, сбитые самолеты, полуразрушенные здания, слышны звуки выстрелов артиллерии — в общем, карта обладает потрясающей атмосферностью. Следует также отметить, что **Kriegstadt** подходит как для дополнения **United Offensive**, так и для оригинальной версии игры и поддерживает более 20 игроков, которые смогут повоювать практически во всех режимах.

Не пропустите и шесть других карт, новое оформление игрового меню, а также четыре модификации — **Deployable Bren LMG**, **Deployable FG42**, **Dragunov Scope**, **MPSH UO Weapon**.

ВЕСЕЛОСТИ

Что: Десять shareware-игр
Где брать: Раздел «Веселости»

В этом месяце нет увлекательней занятия, чем пушечная пальба разноцветными шарами. Тем более что пушка очень большая, шарики очень разноцветные, а картинки — просто супер. Мало того, вы бы послушали, с каким замечательным звуком обрываются конструкции из ядер одного цвета! Да и музыка здесь вполне соответствует общей атмосфере. Оторваться невозможно — хочется играть, играть и играть. Чего и вам желаем.



Другие обитатели нынешней подборки — «Космическая передряга», «Кристаликс», «Электра», Crimsonland, Fiber Twig 2, Foxy Jumper, Fruit Locker, Mah-Jong Atlantis, Marbles Shooter и Subway Scramble — обладают собственными несомненными преимуществами и также достойны вашего пристального внимания.

ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ

World of Warcraft



В предыдущем номере мы выложили все обновления для европейской версии игры, однако нас буквально завалила лавина писем от читателей с просьбой выложить патчи и для американской версии. Мы не смогли устоять перед вашими мольбами и на этом диске выкладываем абсолютно все заплатки уже для американского **World of Warcraft**. Пользуйтесь на здоровье!

Phantasy Star Online Blue Burst

Бета-версия довольно оригинальной MMORPG от Sega — **Phantasy Star Online Blue Burst**. В свое время дебют Phantasy Star Online состоялся на консоли Dreamcast, которая, правда, приказала долго жить. И вот теперь вселенная Phantasy Star добралась и до наших краев. Так что у вас есть неплохой шанс приобщиться к «приставочным» онлайн-ролевым играм. Попробуйте — может, даже понравится.



ПАТЧИ

Что: 5 патчей

Где брать: Раздел «Патчи»

В теплой компании друзей всех геймеров — патчей — пять новичков. Самый полезный здорово поможет обладателям игры «Xenus. Точка кипения». Их ждет целый воз исправлений. После обновления виртуальные покорители Колумбии вздохнут свободней: шесть десятков ошибок, связанных с поведением персонажей, анимацией, графикой, физическими моделями ТС и оружием, исчезнут навеки.

Вот полный список патчей, которые ждут вас на диске.

Куль: Королевства ереси

Версия 1.5. Наш рейтинг: 3/5

Пограничье

Версия 1.1. Наш рейтинг: 4/5

SpellForce: Gold Edition

Версия-минипатч. Наш рейтинг: 3/5

Warhammer 40 000: Dawn of War

Версия 1.3. Наш рейтинг: 4/5

Xenus. Точка кипения

Версия 2.0. Наш рейтинг: 4/5

ДЕМОБЛОК

Напоминаем, что итоговое свободное место на CD/DVD становится известно уже после того, как журнал ушел в печать, а значит — вполне может быть, что на дисках окажутся и те демо-версии, которые здесь не прописаны. Держите ухо востро и внимательно изучайте диски. Как знать, вдруг там вас ждет демка какого-нибудь очередного хита, вышедшая за день до сдачи дисков.

F.E.A.R.



Жанр: 3D action ♦ Разработчик: Monolith Productions ♦ Издатель: Vivendi Universal Games ♦ Похожесть: No One Lives Forever 2 ♦ Системные требования: CPU 1,7 GHz, 512 Мб, 64 Мб Video ♦ В демо-версии: Один уровень ♦ Размер: 647 Мб ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы

Новый экшен **F.E.A.R.** разрабатывает студия, создавшая весьма успешную сагу о шпионских страстях времен холодной войны. Называлась она **No One Lives Forever**. Сам собой напрашивается вывод, что вас ждет весьма увлекательное действо, на сей раз приправленное изрядной долей мистического ужаса. Сюжет игры начинается с того, как отряд суперспецназа **First Encounter Assault and Recon** засылают на захваченный террористами американский научно-исследовательский комплекс. Прибывшие бойцы начинают операцию и узнают, что на базе творятся всяческие странности. Бесспорные достоинства новинки — очень хорошая графика,

спецэффекты и замечательная боевая система. Героям доступен объемистый арсенал и старательно проработанная система рукопашного боя.

MOTOGP 3



Жанр: Автосимулятор ♦ Разработчик: Climax ♦ Издатель: THQ ♦ Похожесть: MotoGP ♦ Системные требования: CPU 1 GHz, 256 Мб, 32 Мб Video ♦ В демо-версии: Две трассы ♦ Размер: 158 Мб ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы

Третья часть серии **MotoGP** развивает все лучшее, что было у ее предшественников. Строго говоря, игры этой серии — лидеры жанра официальных мотогонки. В новинке представлен спортивный сезон 2004 года с настоящими участниками соревнований, мотоциклами и трассами. Очевидные новшества — продвинутая графика, возможность тотального тюнинга мотоциклов и улучшенные спецэффекты.

DUNGEON SIEGE II



Жанр: RPG ♦ Разработчик: Gas Powered Games ♦ Издатель: Microsoft ♦ Похожесть: Dungeon Siege, Diablo II ♦ Системные требования: CPU 1 GHz, 512 Мб, 32 Мб Video ♦ В демо-версии: Первые уровни кампании ♦ Размер: 1500 Мб ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы

Dungeon Siege II — многообещающее продолжение первой части. Вы снова окажетесь на измученной распрями и междоусобицами планете Аранна. Смуте и беспорядкам скоро придет конец, потому как всех подомнет под себя темный злодей Валдис. Сначала ваш герой служит негодяю, а потом помогает светлым силам победить своего бывшего хозяина. В сиквеле — новая система боев, продвинутый AI противников и соратников, а также бесподобная музыка Джереми Соула. Улучшен и движок игры, благодаря чему вы увидите на редкость больших чудовищ и истинные масштабные баталии.



DRAGONSHARD



Жанр: RTS/RPG ♦ **Разработчик:** Liquid Entertainment ♦ **Издатель:** Atari ♦ **Похожесть:** Armies of Exigo ♦ **Системные требования:** CPU 1 GHz, 256 MB, 32 MB Video ♦ **В демо-версии:** Первые этапы кампании Order of The Flame ♦ **Размер:** 361 Мб ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Создатель новой игры — **Liquid Entertainment** — не новичок в жанре RTS. Президент студии Эд Кастильо — ветеран индустрии, один из отцов незабвенного **Command & Conquer**. В 2001 году он с коллегами отметил недурственной стратегией **Battle Realms**. Игровые критики похвалили его работу, но вместе с тем заслуженно назвали ее клоном **Warcraft 2**. В нынешнем году гордый Кастильо намерен избавиться от славы клонодела. В новинке вас ждет искусное переплетение жанра RTS с системой **Dungeons & Dragons** и уникальный, насквозь пропитанный магией мир Эберон.

SCOOTER WAR32



Жанр: Racing ♦ **Разработчик:** Team6 game studios ♦ **Издатель:** Team6 game studios ♦ **Похожесть:** MotoGP ♦ **Системные требования:** CPU 1 GHz, 256 Мб, 32 Мб Video ♦ **В демо-версии:** 1 трасса ♦ **Размер:** 71 Мб ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Весьма необычные гонки. Если вы решили, что вам опять предлагают кататься на крутых гоночных автомобилях, потрясая улицы скрежетом покрышек и ревом нитродвигателей, то вы ошиблись. В этой игре проводятся куда более скромные соревнования скутеров. В остальном все так же, как в каком-нибудь **Need for Speed Underground**. Залитые светом огней улицы мегаполиса, ураганные скорости, крутые повороты — и в итоге море адреналина в крови.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Набор для создания фан-сайта игры Advent Rising



Если вы собрались создать сайт, посвященный разрабатываемой в студии **GlyphXGames** галактической стрелялке **Advent Rising**, то этот набор придется как нельзя кстати. Скриншоты и концепт-арт окажутся для вас очень полезными.

Набор для создания фан-сайта игры Dungeon Siege II



Из этого набора несложно сделать хороший сетевой ресурс о только что вышедшей RPG **Dungeon Siege II**. Порадуйте будущих посетителей вашего сайта скриншотами, концепт-артом, маленькими картинками разных персонажей, стилизованными заголовками, музыкальным сопровождением и обоями.

Набор для создания фан-сайта игры F.E.A.R.



Если вы уже фанатеете от **F.E.A.R.** — многообещающего проекта студии **Monolith Productions** — и жаждете проявить свою любовь в виде фанатского сайта, обязательно скачайте этот набор. В нем вы найдете видеоролики, скриншоты, заголовки и другие полезные материалы.

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Нашим издательским домом выпускается крупнейший в России профессиональный журнал руководств и прохождений — «Лучшие компьютерные игры». Спустя два месяца после выхода очередного его номера руководства и прохождения публикуются на CD и DVD «Игромании», а также на сайтах www.igromania.ru и www.lki.ru.

Материалы являются собственностью нашего издательского дома и не могут быть опубликованы где-либо без нашего письменного разрешения.

На нынешних CD и DVD вас ждут руководства и прохождения из июльского номера «Лучших компьютерных игр»:

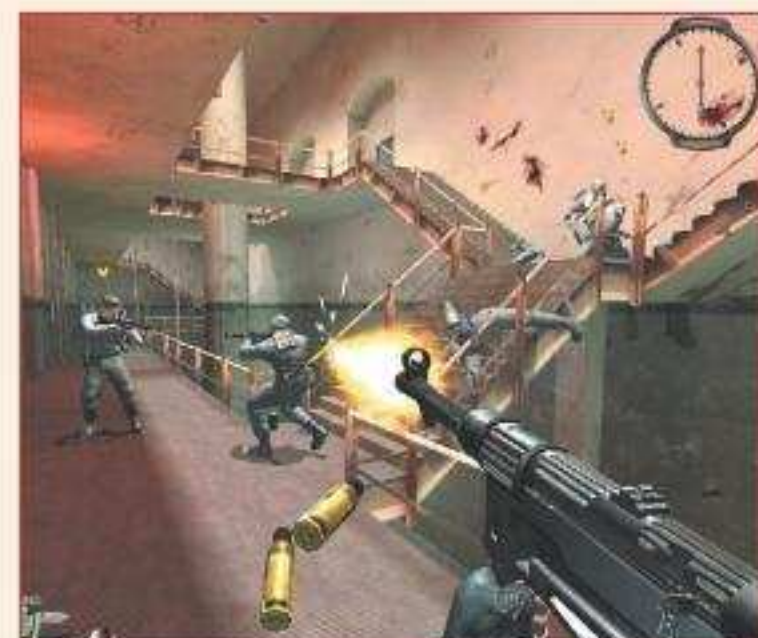
Cold Fear, Empire Earth II, Imperial Glory, Obscure, Pariah, Stronghold 2, Sudeki, «Братья Пилоты 3D: тайны клуба собаководов», «Койоты. Закон пустыни», «Ксенус: точка кипения»

Как обычно, напоминаем, что материалы публикуются на игроманских дисках в частично урезанной версии, а именно: мы не ставим различные мелкие изображения, которые были по тексту, и всякое прочее по мелочи.

ИЗ ПЕРВЫХ РУК



В прошедшем месяце мы съездили в славный город Воронеж и своими глазами посмотрели практически готовую версию игры «Восточный фронт: Неизвестная война». Надо сказать, что игрушка нам понравилась; подробный отчет о поездке всенепременно читайте в наших «Первых руках». На DVD вы найдете все самое вкусное, что в принципе можно разместить на диске: красивые арты, музыка, а также — куда уж без этого — шикарные скриншоты.



короче

Для хорошей рекламы необходимо
всего несколько слов.
Ключевых.

Купи
слова.

956-68-66

adv@yandex.ru
adv.yandex.ru

Купи
слова.

956-68-66

adv@yandex.ru
adv.yandex.ru

Купи
Слова.

956-68-66

adv@yandex.ru
adv.yandex.ru

Купи
слова.

956-68-66

adv@yandex.ru
adv.yandex.ru

Купи
слова

956-68-66

adv@yandex.ru
adv.yandex.ru

ПЕРЕЖИВ ЛЕТО



Приветствую!

Все. Наконец-то закончилось. Четыре самых тяжелых месяца в году позади. На этот раз они дались особенно тяжело. С 1 апреля по 20 числа июля сложно было увидеть выпавшего сотрудника «Видеомании». Столь высокий уровень исполнения сам по себе означает гигантский объем работ, а тут еще и продолжительность, и насыщенность действия выросла в разы. 30 минут прошлого КРИ к 50 нынешней. Час Е3 к 2 часам 10 минутам в этом году. К слову, один лишь сценарий репортажа с Е3

составил 25 журнальных страниц, а объем рабочих материалов размахнулся за 600 гигабайт. Не говоря уже о сопутствующих сюжетах, которых в прошлом году не было. Честно говоря, сами тут сидим и обалдеваем от того, что сделали. Ну и с удовольствием слушаем рекордное количество похвалы от вас. Спасибо, будем и дальше нести службу на информационных фронтах.

Впрочем, не обошлось и без горчинки — технические проблемы с диском достигли критической отметки. На DVD попал автозапуск от CD, в котором банально нет кнопочки «Видеомания», опять что-то забыли и т.д. К нашему коллективу эти проблемы отношения не имеют (мы делаем только видео), но все же выражаем сожаление по этому поводу и можем сказать, что проблема доведена до вышестоящих органов и отныне ей будет уделяться пристальное внимание.

Ладно, перейдем к делам настоящего. В этом месяце «Видеомания» возьмет своеобразный перекур. Как, в общем, и вся индустрия игровых развлечений. Июль-август, как известно, мертвая пора. Жить будем на запасах и переводных материалах. Да и коллеги из CD-мании просят места под новые рубрики

(какие — смотрите в соответствующем разделе). Учитывая, что в прошлые два месяца мы заезжали на их границы, — не можем не пойти навстречу. Впрочем, даже в таких условиях у нас есть несколько очень и очень интересных материалов.

Первый — весьма неожиданный. Намедни я был в гостях у дружественной компании «Софт Клуб» и увидел 30-минутное кино «Школа мастерства Gran Turismo» — своеобразную помесь фильма о создании Gran Turismo 4 и учебного пособия для начинающих гонщиков. Как увидел, так и впечатлился прямо до самого видеомозга. Ибо снят он просто фантастически и смотрится с большим интересом. Естественно, после этого я не мог не зацапать его для нужд родного видеопорта.

Далее вас ждет первая часть фильма о создании третьего Prince of Persia, интервью по Starcraft: Ghost и подборка лучших роликов с Е3 в HDTV-качестве!

Выйдет, наконец, и рассказ о Resident Evil 4, который не являлся для нас приоритетным и поэтому уже не раз переезжал из-за недостатка места на диске.

Вторую часть истории GTA стоит ждать в следующем номере. Мы хотим сделать нечто особенное, на что сейчас нет времени.

Развлекательный канал будет в этот раз сильно сокращен.

Что же до коллектива «Видеомании», то отдых нам, к сожалению, только снится. Сейчас мы работаем над новым проектом, о котором вы в самое ближайшее время услышите. Сканируйте интернет в начале сентября — и все узнаете первыми. Сейчас могу сказать лишь, что это будет то, что все давно просили.

И еще раз обращаюсь к читателям, присылающим работы: ну не шлите вы нам свое видео, если оно по-настоящему не вставляет и не соответствует условиям во врезке. Из целого вала работ хорошими оказались лишь монтаж Игоря Чемякина aka AxIE (кстати, уже второй номер подряд — Игорь, продолжай в том же духе), довольно смешное видео от группы энтузиастов Half-Life 2: The Movie «Новое Начало», снятое на любительскую видеокамеру, и фанатский кинотрейлер Silent Hill: The Movie. Причем первые два ролика мы на диск выложить не можем — они не соответствуют требованиям. На этом, пожалуй, все. Пишите нам — всегда рады услышать, что вы думаете.

Антон Логвинов
редактор «Видеомании»
video@igromania.ru

РЕПОРТАЖИ

Наши корреспонденты готовят репортажи из различных уголков мира

Школа мастерства Gran Turismo

Шикарный 30-минутный фильм о создании самого могучего автомобильного сериала в ми-



ре. 600 стальных представителей автопрома уместились в этой игре. И на каждом из них прокатились разработчики, чтобы во всех подробностях передать их поведение. Попутно сняли во всех возможных ракурсах и записали. Приготовьтесь отправиться в То-



кио и посмотреть, как создается самый реалистичный и красивый автосимулятор на сегодняшний день. Также на диске вы найдете несколько дополнительных материалов по GT4 — интро из игры, подборку рекламных роликов и видео со съемочной площадки.



ВНИМАНИЕ! СУБТИТРЫ НА ДИСКЕ!

Интервью с иностранными разработчиками, а также многие материалы (например, пре-портвью) сопровождаются субтитрами. Для их отображения необходимо установить программу VobSub.



Как создавался Prince of Persia 3

Первая часть фильма о создании третьего «Принца». В нем пойдет речь о дизайне и архитектуре локаций новой игры.



Starcraft: Ghost — Интервью

Интервью с создателями многострадального проекта во вселенной одной из самых популярных игр всех времен и народов. Каким будет Starcraft: Ghost — до сих пор неясно.



Лучшее с E3

Лучшие видеоролики с E3 2005 в HDTV-качестве! Call of Duty 2, Ghost Recon 3, TES4: Oblivion, Quake 4 — все во всей красе! Убедитесь, что у вас установлен Windows Media Player 10, процессор как минимум 2,5 Гц, и наслаждайтесь картинкой в два раза лучше, чем на DVD. Если останется место, дополним еще и новыми роликами для next-gen'a.

РЕКЛАМНАЯ ПАУЗА

Лучшие рекламные ролики из мира игр. Сегодня в программе — целая подборка роликов по сериалу Gran Turismo и кадры со съемочной площадки одного из них. Ну и ролики из других игр также прилагаются.

РАБОТА НАД ОШИБКАМИ

В прошлом номере из-за технических ошибок «Видеомания» не попала в стартовое меню диска. Для запуска нужно просто зайти в корень диска (правая кнопка мыши -> Проводник) и запустить файл diskVM.exe.

PRE-PORTVIEW

Мы рассказываем о консольных хитах до их появления на PC.

Resident Evil 4

Материал, который мы делаем по многочисленным просьбам читателей. Фанаты этого франчайза буквально умоляли нас сделать видеобзор RE4 еще со времен выхода японской версии игры. Это неудивительно — ведь первая PlayStation была в России народной консолью, и именно с нее многие перебрались на родную нам PC-платформу.



форму. Так что культовость Resident Evil в нашей стране не знает границ. Да и «Акелла» со дня на день выпустит первые три «резидента» на русском языке. В общем, мы подумали — почему бы и нет. Кстати, даже если вы никогда не любили эту серию, советуем обратить на материал пристальное внимание — новое творенье Capcom не менее монументально, чем, скажем, Half-Life 1/2. Такие игры появляются очень редко. В прошлый номер материал не попал из-за нехватки места — исправляемся.

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Интро — Need For Speed: Most Wanted



Интро из пресс-версии нового Need for Speed.

Half-Life 2: Few Good Men

Потрясающая фанатская работа на основе движка и моделей Half-Life 2. Авторы этого ролика взяли за основу фрагмент из известного фильма Few Good Men (вы практически наверняка его видели) и воспроизвели его с помощью Source. Военный прокурор Барни (в оригинале Том Круз) пытается вывести на чистую воду генера-



ла G-Man'a (Джек Николсон), а суд ведет Элай Вэнс. Не хватает только Алекс (Дэми Мур). Сцена очень эмоционально напряженная — отличное испытание для лицевой анимации Half-Life 2.

Интро — Gran Turismo

Вступительные ролики из Gran Turismo 3, Gran Turismo Concept и Gran Turismo 4.

Читательская работа — Silent Hill: The Movie

Читатель Goshmar прислал довольно странную, но любопытную работу. Приведем его слова: «Ждать голливудский фильм долго, а мой скоро будет готов. За два дня я снял и смонтировал тизер-ролик. Он очень тизерный, но атмосферу передает. Кто смотрел — назвали меня чокнутым. Но разве разработчики Silent Hill нормальные люди? Музыка взята из фан-саундтрека».

Видеонювости — Сентябрь

Очередной выпуск видеонюостей с кадрами из Brothers in Arms: Earned in Blood, Vietcong 2, Huxley, GUN и других.

КАК ПРИСЛАТЬ СВОЮ РАБОТУ

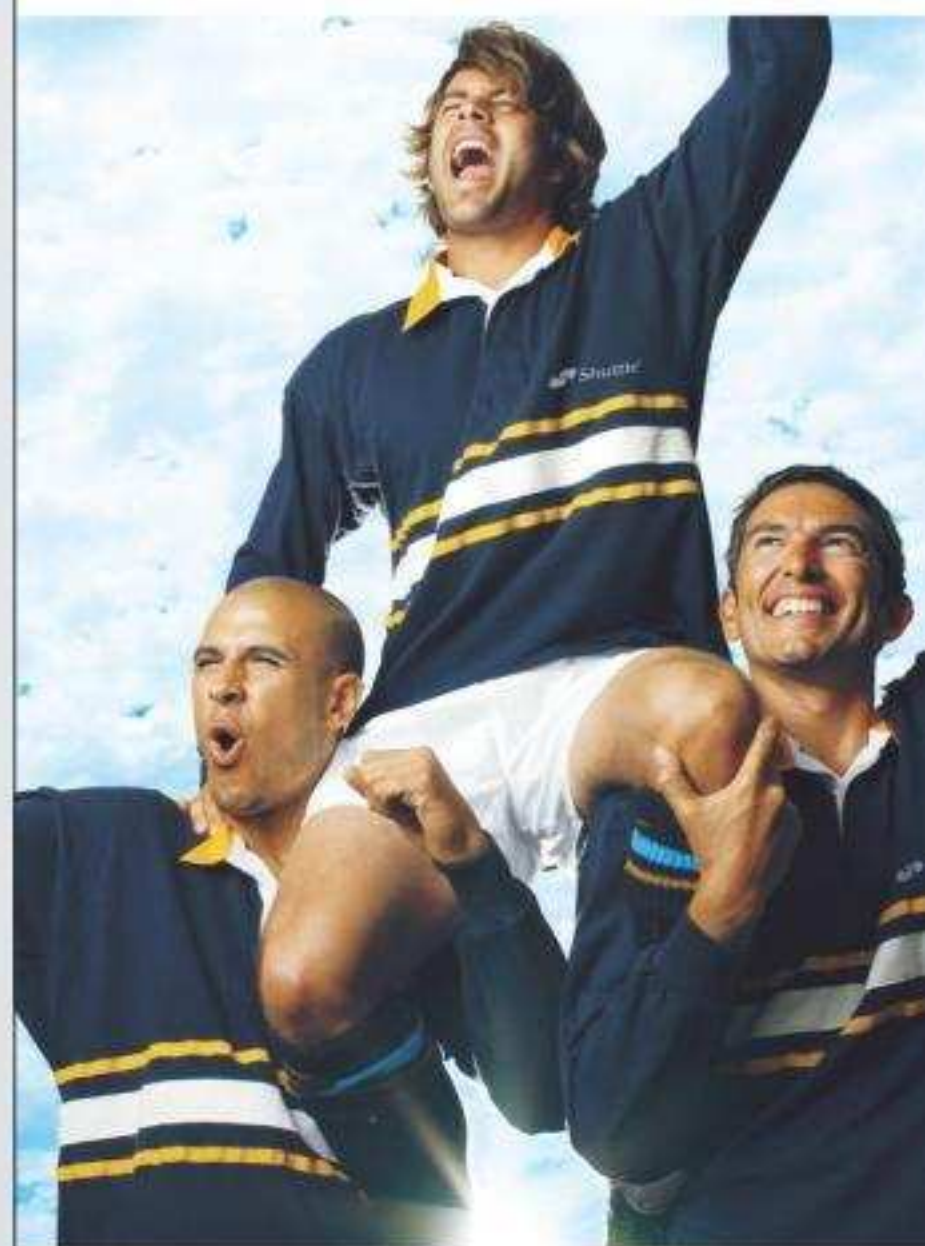
Шаг 1. Напишите на video@igromania.ru письмо и расскажите о своем ролике.

Шаг 2. Мы дадим вам доступ на специальный ftp, где вы сможете разместить свою работу. Ролик должен быть помещен в архив. В архиве должен лежать текстовый файл с вашим именем и описанием ролика. Присылайте ролики в как можно более хорошем качестве. Совсем большие не стоит, но ужимать двадцать минут в 1 Мб тоже не стоит.

Шаг 3. Мы скачиваем, смотрим и говорим вам — пойдет он на диск или нет. Посылая работу, убедитесь, что она соответствует качеству размещаемых в «Развлекательном канале».

Примечание. При создании своих работ используйте только музыку из игр!

ХРС
www.shuttle.com



Играй много
Играй быстро
Играй на XPC



Играй в лучшие игры — и побеждай — с Shuttle XPC!



Зайдите сегодня на сайт компании www.shuttle.com и узнайте больше о самых любимых SFF PC

Shuttle
We create!





НЕВОЗМОЖНОЕ ВОЗМОЖНО

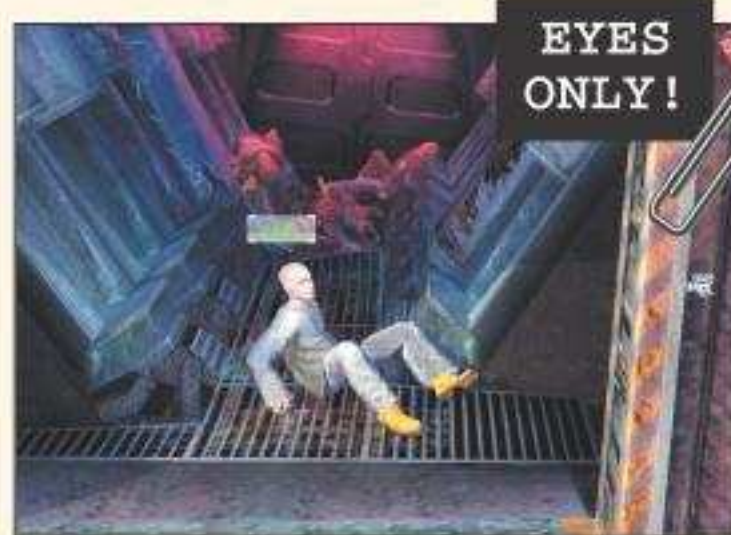


SECURITY FILE # 09/05(96)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

ПАХАН ВСЕЯ ПЛАНЕТЫ

«ИГРОМАНИЯ» СПУСКАЕТСЯ В ПОДЗЕМЬЕ, КУДА НИКОГДА НЕ ПУСТЯТ «ЛИЦ ДО 16-ТИ...»



- **НАЗВАНИЕ:** Санитары подземелий
- **ЖАНР:** Ролевая игра
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1C
- **РАЗРАБОТЧИК:** 1C
- **ПОХОЖЕСТЬ:** Fallout
- **МУЛЬТИПЛЕЕР:** Без подробностей

ДАТА ВЫХОДА

2005 год

http://int.games.1c.ru/dungeon_cleaners

Все-таки приятно, что в нашем мире разврата, хамства и контрафактной продукции все еще остались *они* — люди, которые в любой момент готовы вступить в неравный бой с ветряными мельницами. Обычно *они* сидят где-нибудь в норке и злобно моргают умными глазками. Но стоит потыкать их палочкой — тут же начинают злобно шипеть, а потом, подняв хвост, убегают напрямик в редакцию какой-нибудь «Бойскаутской правды». Проходит пара недель, и на страницах этого уважаемого издания появляется подкрепленный фактами логичный рассказ о разжиженных детских мозгах, раз и навсегда испорченной геймерской психике и сотнях трупов, которые спрятаны в подвале любого уважающего себя компьютерного клуба...

Одну такую «палочку» сейчас как раз создают в компании 1C. Это «**Санитары подземелий**» — очень откровенная и жестокая компьютерная игра по мотивам одноименной книги **Дмитрия Пучкова**, больше известного в народе как **ст. о/у Goblin**.

О ВРЕДЕ МЕТЕОРИТОВ

Зарисовка первая. Ваш непокорный слуга сидит в московском офисе компании 1C и смотрит на монитор. Там разыгрывается очень интересная сцена: пара сурков с энтузиазмом советских пионеров занимаются... м-м-м, ритмичными движениями, от которых потом рождаются дети. На заднем фоне — горы, долины и падающие с неба метеориты. Последние, кстати, очень мешают замечательным зверюшкам. Грохочут сильно — отвлекает. Бамс! Пауза... Бамс! Пауза... Бамс! Камера крупным планом показывает обиженные на всю вселенную морды сурков. Бамс! Еще одна смена плана — и мы видим, как к нашим героям на метеорите приближается смерть. Бедные животные это тоже видят и мигом увеличивают скорость (нет, не бега). Быстрее! Еще быстрее! Форсаж! Бамс! На свете стало двумя счастливыми сурками меньше...

Зарисовка вторая. Сурков больше нет. Зато есть истинные арийцы, которые почему-то

больше всего похожи на гитлеровских прихвостней. Они пинками изгоняют китайца из своего города. Зарисовка третья. Сцена казни. Зарисовка четвертая. Сцена казни. Зарисовка пятая. Сцена казни. Становится, честное слово, немного не по себе.

Зарисовка шестая. Наконец-то люди! Несколько здоровенных лбов, одетых в строгую форму, вытянулись по стойке смирно. Напротив них еще один здоровенный лоб — в погонах и с лицом **Дмитрия Пучкова**. Сразу видно, что **Большой Командир**, — маленьким столь ценную морду поносить не дают.

Лицо начинает двигать губами и рассказывает сюжетную завязку. Будущее. Черт знает какой год XXV века. Человечество успешно освоило ближний и дальний космос, колонизировало десятки планет, совершило тысячи научных открытий и так далее. А вот с проблемой преступности справиться, увы, не удалось — как воровали гады, так и воруют! И плевать им на технический прогресс и космические корабли, которые загрязняют своими выхлопами просторы вселенной.

Решение подсмотрели в фантастических книгах и фильмах прошлого: взяли планетку похуже, обозвали ее «**Матросской тишиной**», соорудили примитивную инфраструктуру и начали отправлять туда всех, кто совершил

серьезное преступление. Благо в «желающих» недостатка не оказалось.

Первое время все шло как по маслу: зеки потихоньку обжили планету, разбились на касты и в общем-то зажили куда лучше, чем обитатели любой «зоны» XX века. Но этого им оказалось мало — и вот в недрах небесного тела началась постройка космического корабля. Представителям цивилизованного человечества такой расклад, понятно, пришелся не по душе, и звездолет было решено «затопить» еще до взлета. Вот только как? Пара ракетных ударов с орбиты? Было бы здорово, но, увы, точное местоположение верфи неизвестно. Поэтому переходим ко второму варианту — берем и засылаем на планету отряд космического десанта. Пускай brave парни разбираются на месте.

Собственно, здоровенные лбы из ролика — и есть эта самая группа. Бойцы только что окончили учебку, и для них эта операция станет чем-то вроде экзамена (мы, кстати, боимся предположить, что вообще происходит в этом самом будущем, если на такую, казалось бы, ответственную операцию направляют «зеленых» выпускников). Лететь будем под видом зеков — чтобы быстрее втереться в доверие.





А по ночам эти люди выходят на улицы и... в общем, перед вами команда «Санитаров подземелий»!

Увы, с самого начала операция идет наперекосяк. Корабль терпит катастрофу и падает совсем не в том районе, где было запланировано. Сержант, который руководит группой, гибнет, а остальные бойцы оказываются в лапах «встречающей команды». Что такое «встречающая команда»? О, это замечательные люди, которые помогают новичкам освоиться на новом месте, то есть заковывают их в кандалы и отправляют пахать на благо пахана. Наш герой — Кабан — попадает на завод. Один, без ансамбля — остальных бойцов местное агентство по трудоустройству распределило в совсем другие места.

ДА НА МАТРОССКОЙ, ДА НА ТИШИНЕ

Что вам еще рассказать про «Матросскую тишину», друзья? Ну, начнем с того, что это самая натуральная «зона», которая разрослась до размеров планеты. В двух городах — Северном и Южном — обитает огромное количество группировок, которые соперничают друг с другом: есть арийцы, китайцы, негры и даже бывшие менты. На месте и жесткая вертикаль власти — даже самый оципаный «петух» здесь обязан «ходить под паханом». Есть и множество забавных достопримечательностей — например, хитроумное устройство, при помощи которого жители богатых кварталов перекидывают мусор на территорию, где обитают бедняки. Кстати, помимо всякой дряни, с неба иногда падают и контейнеры с сапогами, презервативами и медикаментами — именно в этих вещах, по мнению властей, больше всего нуждаются жители «Матросской тишины».

Как вы думаете — на что будет похожа игра, действие которой разворачивается в подобных декорациях? Не на *Postal*, нет. «Санитары подземелий» похожи... на старушку *Fallout*. Многие элементы геймплея скопированы практически один в один — причем разработчики не отрицают этих заимствований. Возьмем, например, кампанию. Игра начинается с того, что Кабан «увольняется» с завода (кстати, возможно, пол главного героя можно будет выбирать — интересно, какое имя получит женский персонаж?) и оказывается на огромной, не очень приветливой планете. Система перемещения по ней очень привычна: есть глобальная карта, где находятся значки сюжетных локаций и случайных событий. Куда направиться? О, вариантов много. Во-первых, можно пойти к резиденту разведки — он обязательно выдаст задание, которое поможет продвинуться по сюжету. Во-вторых, не стоит забывать и о пропавших товарищах — игру, конечно, можно пройти и в одиночку, но отрядом из четырех человек это сделать будет проще. В-третьих, никто не мешает игроку заняться выполнением одного из десятков дополнительных заданий.

Сюжеты миссий — под стать самой игре. Негра на дискотеке «кинули» на золотые зубы? Нет проблем — вернем ценности обратно! У китайца с забавным именем Степан Лю отобрали унитаз, причем, опять же, золотой? И его вернем! Как? Ну, например, можно взять деревню, в которой обитают воры, банальным штурмом. А можно... переодеться женщиной и в этом виде пробраться в самое логово врага (второй вариант, разумеется, приведет к некоторым неудобствам — но разве нашего бравого десантника не учили их переносить?!).

CODENAME: PANZERS PHASE TWO



Codename: Panzers, Phase Two — стратегия в реальном времени, действие которой происходит в период Второй Мировой войны. Как и первая игра серии, она состоит из трех кампаний, в каждой из которых события освещаются с разных точек зрения: от лица представителей стран Оси — Италии и Германии, Союзников — Англии и Америки и югославских партизан. В каждой главе вы встретитесь как с уже знакомыми, так и новыми героями сражений.

Основные особенности:

- 3 кампании, в числе которых югославская
- новые герои и новая нация — Италия
- новые районы боевых действий: Африка, Италия, Югославия
- новые стратегические возможности в ночных миссиях: выключите свет у своих войск и ошеломите врага внезапной атакой
- сотни новых строений и объектов
- более 20 новых юнитов
- сотни заданий — как основных, так и дополнительных и даже секретных
- разные способы прохождения каждой миссии
- новый кооперативный режим в многопользовательской игре
- полная свобода по модификации игры в приложенном редакторе



© 2005 CDV Software Entertainment AG. Все права защищены. CDV, графический знак CDV и Codename: Panzers, Phase Two являются товарными знаками CDV Software Entertainment AG или Stormregion. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.
© 2005 Nival Interactive. Все права защищены. Искр. очитель юе право на распространение на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежит ЗАО «1С».



На более цивилизованных планетах такие решетки ставят только в банках. Здесь ими защищено каждое селло.

Да-да, одна из самых интересных особенностей игры — это одежда, которая влияет на отношение окружающих к игроку. Надели грязные шмотки, которые таскают представители «низших» слоев? Ну, плевать вам вслед никто не будет, а вот брезгливо морщиться и говорить всякие нехорошие слова — станут. Напялили короткую юбку и кокетливую кофточку? Что ж, готовьтесь ко всяким, хм, «забавным» ситуациям. И это, разумеется, еще не все — будет в игре «ментовская» одежда, тряпки, которые таскают «петухи», и т. п.

Впрочем, до чего именно может довести постоянная ходьба в женской одежде, пока неизвестно. «В игре, конечно, будут публичные дома, в которых обитают женщины и гомосексуалисты», — говорит **Александр Майоров**, главный дизайнер проекта. Но вот найдется ли в этих самых публичных домах место «клубничке» — неизвестно. Сами разработчики в общем-то готовы добавить в игру даже сцену увольнения с работы негров-мусульман нетрадиционной политической ориентации, но все упирается в цензуру. К сожалению или к счастью — решайте сами.

Но давайте вернемся к геймплею. Как уже говорилось выше, в команде может быть до четырех бойцов — это основные персонажи, с которыми игроку предстоит пройти всю кампанию. Будут и граждане, которые волеются в наш коллектив всего на несколько миссий. Например, для выполнения одного из заданий придется воспользоваться подводной лодкой. Посудина эта на гребной (!) тя-

ге — так что извольте собрать отряд из пятнадцати негров-добровольцев.

Еще одна важная составляющая игры — это, разумеется, сражения. Драться нам придется почти постоянно. Бои проходят в режиме реального времени, которое в любой момент можно поставить на паузу — здесь «Санитары подземелий» начинают напоминать уже не *Fallout*, а какой-нибудь *Jagged Alliance 2* или только что вышедшую «Бригиду E5: Новый альянс». Тактический элемент очень силен — победа зависит от правильного расположения бойцов, от своевременного маневрирования, от грамотного использования оружия, наконец. Всего в игре будет около восьми десятков пушек: пистолеты, винтовки, пулеметы, гранатометы и т. д. Большинство стволов очень допотопные — все-таки не стоит забывать, что планета у нас отсталая. Впрочем, помните про ролик с бесславной гибелью парочки влюбленных сурков? Возрадуйтесь — зверюшки погибли совсем не зря. Ведь под видом метеоритов нашим бойцам было сброшено несколько контейнеров с суперсовременным оружием и экипировкой: плазменными пушками, лазерами, энергетическими бронескафандрами.

Опять, говорите, заимствования из *Fallout*? У «Братства стали», говорите, были почти такие же скафандры? Ну, вы еще не видели местной ролевой системы — вот уж где почти полная копия. Каждый персонаж обладает несколькими основными параметрами: сила, ловкость и т. д. Следом идет огромное количество навыков — например, умение использовать различные виды оружия. Их игрок может повышать самостоятельно после достижения очередного уровня. Есть в «Санитарах подземелий», наконец, и аналоги перков из *Fallout* — специальные особенности, которые влияют на характеристики персонажа. Так, например, боец с клеймом «Сова» в характеристике будет намного лучше действовать в ночных условиях.

Чем круче характеристики бойца, тем выше его «внушительность» — параметр, который влияет на то, как к человеку относятся обитатели «Матросской тишины». Например, авторитетному персонажу проще вести переговоры — ведь кто откажет этому шкафу? Да и «на большой дороге» ему будет куда уют-

нее — в игре есть такая функция, как «грабеж», с помощью которой можно отбирать деньги и вещи у встречаемых. Если вымогательством займется какой-нибудь сопляк, то его сначала поднимут на смех, а потом посадят на нож. Другое дело — огромный, внушительный персонаж.

Говорите, что получается не операция, а какое-то «бе-бе-бе»: бестактно, бескультурно и беспардонно? И что не в правилах настоящего десантника вести себя подобным образом? Да бросьте. С волками жить — по-волчьи выть! Хотите выполнить поставленную командованием задачу — извольте приспособливаться! Все равно ведь вокруг одни зеки — с ними можно забыть про моральные устои и прочую ерунду.

■ ■ ■

Про графику можно сказать следующее: правдиво, но не очень зрелищно. Разработчики используют графический движок «Магия крови» — очень перспективного отечественного ролевого экшена, о котором мы уже рассказывали в десятом номере «Игромании» за прошлый год. Вот только если «Магия» собирается баловать нас потрясающими фэнтезийными мирами, сочными спецэффектами и зрелищными сражениями, то в «Санитарах подземелий» все намного скромнее. Дает о себе знать место действия игры — все-таки планета зеков совершенно не похожа на волшебную долину: здесь грязно, неухоженно, а слово «архитектор», похоже, не слышал никто. Впрочем, главную цель — создать атмосферу, которая соответствует сюжету, — художники компании выполнили на все сто.

Какое впечатление этот самый сюжет произведет на игроков — вопрос пока открытый. Все-таки подобные проекты — жестокие и циничные — выходят далеко не каждый день. И здесь стоит отметить, что, в отличие от многих аналогичных игр, «Санитары подземелий» создавались не на «ровном месте» — всем известно, что когда-то Дмитрий Пучков работал в нашей бравой милиции, где, разумеется, вдоволь пообщался с преступниками всех мастей. Поэтому мы очень надеемся, что после «Санитаров» игроки еще раз уяснят для себя одну простую истину: нарушать законы нехорошо, а космический десант — это круто! ■



Нет, обезьяна не нарушала законы зоопарка. Просто фауна на «Матросской тишине» приближена к земной.



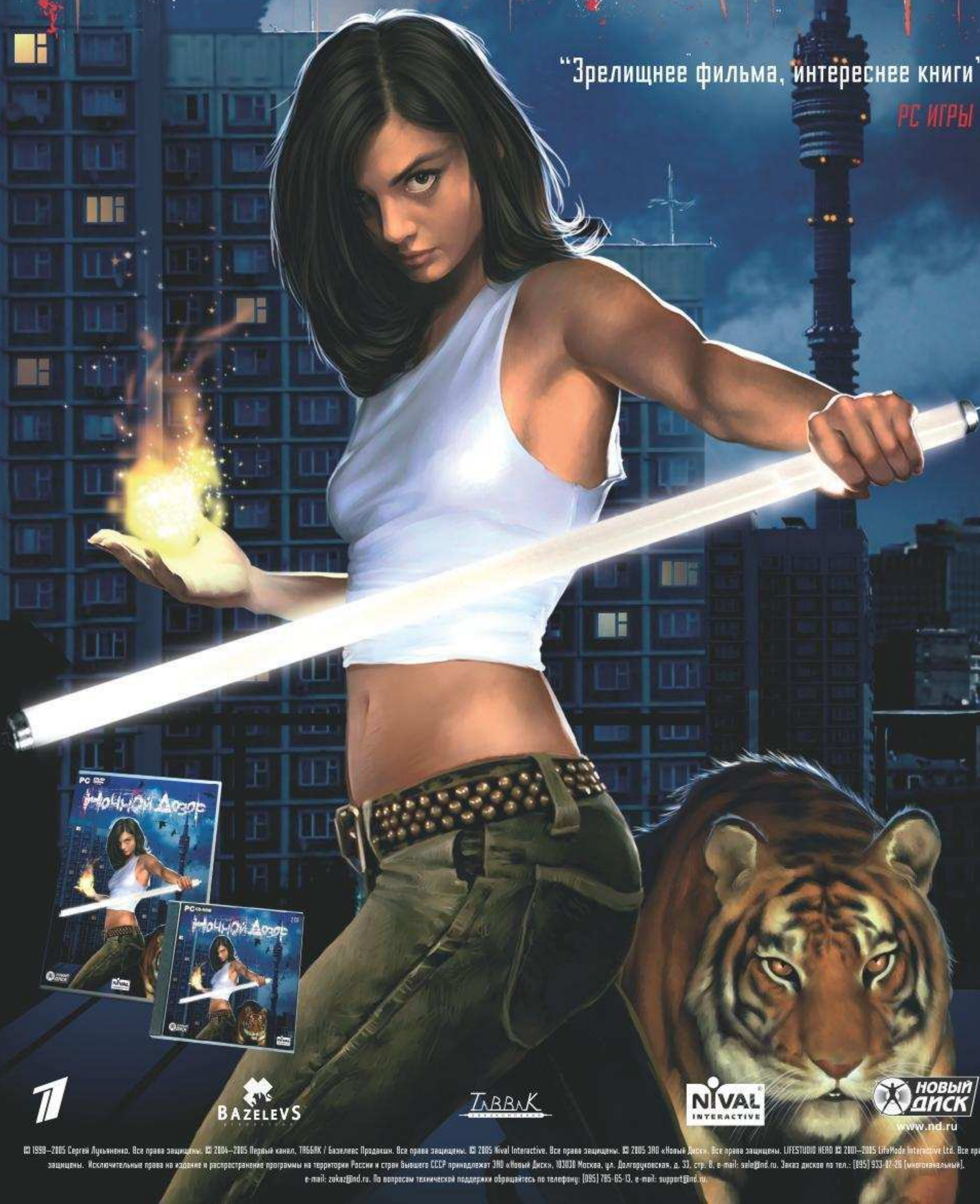
Разумеется, в «Санитарах подземелий» не обошлось без межнациональных разборок.

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА

Ночной Дозор

“Зрелищнее фильма, интереснее книги”

PC ИГРЫ



ТАВНА



www.nd.ru

© 1999–2005 Сергей Лукьяненко. Все права защищены. © 2004–2005 Первый канал, ТАВНА / Базелевс Продакшн. Все права защищены. © 2005 Nival Interactive. Все права защищены. © 2005 ЗАО «Новый Диск». Все права защищены. LIFESTUDIO HEAD © 2001–2005 LifeMode Interactive Ltd. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (495) 933-47-26 (многоканальный), e-mail: zakaz@nd.ru. По вопросам технической поддержки обращайтесь по телефону: (095) 785-65-13, e-mail: support@nd.ru.

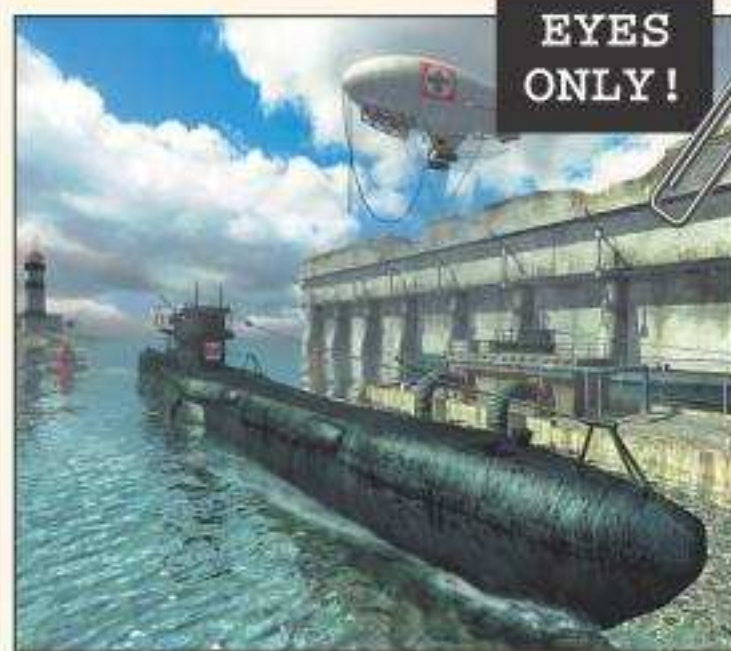


SECURITY FILE # 09/05(96)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

СНОВА НА ФРОНТ

ТАЙНАЯ ВОЙНА ОТ BURUT СТ ГЛАЗАМИ «ИГРОМАНИИ»



- **НАЗВАНИЕ:** Восточный фронт: Неизвестная война
- **ЖАНР:** 3D-Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Руссобит-М
- **РАЗРАБОТЧИК:** Burut Creative Team
- **ПОХОЖЕСТЬ:** Return to Castle Wolfenstein, Medal of Honor
- **МУЛЬТИПЛЕЕР:** Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА

Осень 2005 года

www.russobit-m.ru/rus/games/eastfront

Приятным во всех отношениях и чрезвычайно теплым летним днем наша дружная компания в составе видеогургу **Антон Логвинова** и вашего покорного слуги стояла на перроне Павелецкого вокзала в ожидании поезда, который должен был отвезти нас в славный город Воронеж — прямоком в крепкие объятия компании **Burut Creative Team**. Да-да, той самой, которая некогда создала очень неоднозначный 3D-action **Kreed**. Игра эта, несмотря на внушительные продажи, была в пух и прах раскритикована как журналистами, так и игроками. Впрочем, уже глядя на «Крид», мы понимали: «Бурут» — компания отнюдь не без талантов...

Впрочем, давайте вернемся на вокзал, где мы все еще ожидаем поезда. Что удивительно, состав подали вовремя, купе не было занято злобными соседями, и десять часов пути до места назначения мы провели столь комфортно, что чуть было не укатили в депо, проспав прибытие...

Воронеж встретил нас прекрасной погодой, морем зелени, чистым воздухом и дедушкой Лениным, который непоколебимо возвышается над центральной площадью го-

рода. Рядом с главным символом революции нас ждала солидная делегация, возглавляемая главой компании «Бурут» **Владимиром Николаевым** и руководителем проекта «Восточный фронт: Неизвестная война» **Александром Бородецким**. Несколько минут на шикарном джипе Владимира — и вот мы входим в прохладный офис Burut СТ, который, между прочим, располагается в самом центре города, в удивительно тихом и, можно даже сказать, неприметном дворике. Не теряя времени даром, мы тут же отправились посмотреть то, ради чего, собственно, и приехали из Первопрестольной, — игру «Восточный фронт: Неизвестная война».

ПОД ГРОХОТ КАНОНАДЫ

«Проект готов примерно на 70%, так что все, что вы увидите, скорее всего, будет и в финальном варианте», — рассказывает Александр, колдуя над клавиатурой. «На данный момент нет возможности сохранять, а порядок уровней еще толком не составлен».



Противники не гнушаются вступать в рукопашную и бить нам прямо по морде прикладами автоматов. Мы же, к сожалению, такой заманчивой возможности лишены.

Мы как раз работаем над этим», — комментирует **Евгений Радченко**, главный дизайнер проекта. Мы, понятно, заинтересованно слушаем и одновременно с нетерпением ждем того момента, когда загрузится игра.

И вот наконец перед нашими изумленными взорами предстает вполне себе готовый уровень. Тут необходимо сказать, что внутренне мы заранее готовились к тому, что придется сделать, как это часто бывает, скидку на российское происхождение, простив игре некоторые огрехи графики и геймплея. Однако увиденное вовсе не нуждалось в каких бы то ни было поправках. Судите сами.

Сюжет у «Восточного фронта», как водится, фантастический, однако никаких занесенных злым ветром инопланетян не ждите. Завязка такая. После долгих и мучительных экспериментов немецкие умы наконец-то нашли способ оживлять мертвых солдат. Воскресшие бойцы становятся своего рода ходячими зомби-терминаторами, готовыми слепо исполнить приказ первого



Поджаривать врагов из огнемета или подрывать их с помощью бочек с горючим — пожалуй, самое веселое занятие в «Восточном фронте».

ШЕСТЬ ЛЕТ В СТРОЮ



Компания **Burut Creative Team** в датах:

- **1999 год** — основание компании.
- **2001 год** — появление на свет фэнтезийной ролевой игры «Златогорье». Это был первый проект «Бурута».
- **2003 год, август** — выход «Крида», футуристического 3D-экшена от первого лица. Пробный, так сказать, камень в новом жанре.
- **2003 год, сентябрь** — рождение «Златогорья 2». Продолжение первой части стало полностью самостоятельной игрой: на новом движке, в новом мире, с новыми возможностями.
- **2004 год, январь** — выход «Златогорья 2:

Холодные небеса», аддона с множеством интересных нововведений.

- **2004 год, июнь** — выход игры «Крид: Битва за Савитар». Аддон к «Криду», сюжетный приквел. В нем были исправлены основные недостатки оригинала, а также реализована полноценная физическая модель.
- **2004 год, декабрь** — анонс игры «Восточный фронт».
- **2004 год, июль** — анонс третьей части «Златогорья». Игру наконец-то решено перенести в 3D.
- **2005 год, апрель** — анонс «Трудно быть богом» — ролевой игры, которая создается при активном участии **Бориса Стругацкого**.



ВЕТЕРАН «ВОСТОЧНОГО ФРОНТА»



Хотите узнать настоящую правду о том, что происходит на «Восточном фронте»? Да? Хорошо, давайте тогда послушаем, что нам скажет один из его ветеранов — Александр

Бородецкий, руководитель проекта «Восточный фронт: Неизвестная война».

«Игромания» ([И]): Расскажите, в чем, по-вашему, главное отличие «Восточного фронта» от прочих экшенов на тему Второй мировой?

Александр Бородецкий ([АБ]): Как вы, наверное, уже заметили, мы делаем ставку не на достоверное воссоздание реальных сражений Второй мировой, а на фантастическую историю, которая, по нашей версии, произошла в самом сердце Рейха незадолго до окончания войны. Мы используем несколько оригинальных фишек, например энергетический щит, это добавляет геймплею разнообразия. Мы, наконец, играем за немца, а не за американца или англичанина!

[И]: Чем вы руководствовались, придумывая сюжет игр?

[АБ]: В первую очередь мы хотим, чтобы наш сюжет был необычен и в то же самое вре-

мя не напрягал игрока. Думаю, это уже получилось. Если вы хотите просто пострелять во все, что движется, — пожалуйста, все скриптовые ролики у нас при желании можно прокручивать, диалоги тоже слушать необязательно. Но если вы хотите погрузиться в игру полностью — ведь здесь есть и любовь, и предательство, и месть, и конфликт долга с совестью, — то вам надо всего лишь не спешить.

[И]: Какие основные сложности возникали при создании «Восточного фронта»?

[АБ]: Несмотря на то что это уже не первый 3D-action «Бурута», у нас, как и у большинства отечественных разработчиков, все еще недостаточно опыта в этом очень сложном жанре. Шутер от первого лица — это в первую очередь технологический проект, где очень многое зависит от графики и физики. А это, как вы понимаете, очень сложно и для программистов, и для дизайнеров. Кроме того, мы долго искали «лицо» проекта — какую-нибудь особенную черту, которая сделает его оригинальным и непохожим на прочие экшены про Вторую мировую. Мы, конечно, постарались, но полностью этим аспектом игры до сих пор не удовлетворены — тормозом креатива, опять-таки, стали технологии.

[И]: Почему вы отказались от того, чтобы добавить в игру хотя бы одну фантастическую пушку, тот же самый плазмоган например?

[АБ]: Мы считаем, что футуристическое оружие ничего не даст в плане тактики, если не нарушать баланс, конечно. Кроме того, слишком много фантастических элементов в игре, на наш взгляд, — плохо. Тот же плазмоган будет слишком сильно выбиваться из общей концепции игры.

[И]: Можно ли в «Восточном фронте» управлять машинами или танками?

[АБ]: Нет, мы не планируем подобной забавы. Но не расстраивайтесь, зато мы дадим игрокам порулить подводной лодкой.

[И]: Скажите, а какие экшены любят в «Буруте»?

[АБ]: Ну, у всех разные вкусы. Кто-то из сотрудников предпочитает Counter-Strike, кто-то Call of Duty, а лично мне больше всего нравится Far Cry.

[И]: Если все будет хорошо, то «Восточный фронт» выйдет уже в октябре. А какие у вас дальнейшие планы по развитию игры? Может, аддон?

[АБ]: Скорее всего, мы сконцентрируемся на новых, высокотехнологичных проектах. Впрочем, пока я предпочел бы не доставать из рукава наш козырный туз. Ну и, конечно же, мы не забудем про «Восточный фронт»: как и все прочие наши проекты, он обязательно будет обеспечен технической поддержкой. А вопрос с аддоном пока остается открытым.

встречного. Кроме того, каждый такой вот пехотинец наделяется особым даром: одни могут, как заправские джедаи, бросаться предметами, другие изрыгают пламя, третьи стремительно бегают. По замыслу Гитлера, такие вот чудо-солдаты должны переломить ход войны в пользу Германии. Однако не все спокойно в датском королевстве: группа немецких партизан, прознав о дьявольских планах Вермахта, жаждет помешать их осуществлению.

Наш герой — как раз один из павших в бою и потом оживленных пехотинцев. Первыми, кого встретил этот мертворожденный солдат, стали ворвавшиеся в немецкую лабораторию партизаны. Запудрив новоявленному терминатору мозги, они переманивают его на свою сторону, чтобы, понимаешь, вместе победить фюрера. Сценарист «Восточного

фронта» Дмитрий Глазнев с блеском в глазах обещает попотчевать нас очень драматичной и глубокой историей.

Начинается здешнее светопреставление с того, что мы в составе отряда совершенно озверевших и заросших бородами партизан пытаемся захватить стратегически важный бункер, в котором, понятное дело, окопались сотни немецких вояк. Собственно говоря, захват происходит по вполне стандартному для 3D-экшенов сценарию: мы сломя голову несемся вперед, прячемся за какими-то баррикадами и, конечно, меткими выстрелами отправляем на тот свет наглых вражин. Надо сказать, что супостаты совсем не дураки и зря под пули не лезут, предпочитая прятаться в окопах, активно обходить с тыла и по флангам. Радует и то, что искусственный интеллект пытается играть в команде: на наших глазах не раз случалось, что раненый боец, отчаянно матерясь, отступал под прикрытием товарищей по оружию. Причем фрицы стреляли настолько метко, что нам оставалось только стремительно прятаться за ближайшее укрытие и оттуда уже закидывать паразитов гранатами.

При довольно высокой сложности назвать геймплей «Восточного фронта» нудным язык не поворачивается. Отнюдь. Осторожность тут, конечно, приветствуется, однако игру вполне можно пройти и кавалерийским наскоком: аптечки исправно выпадают из подстреленных гангов, да и патронов хватает с избытком. Любителям адреналиновых забегов стоит приготовиться лишь к тому, что

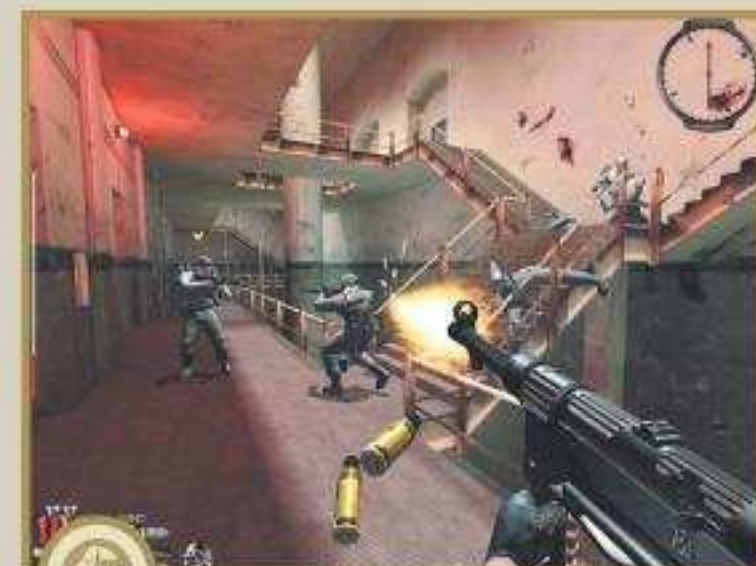
стрелять придется очень метко, иначе, как уже было сказано, умничка AI вмиг напигует вашего героя смертельным свинцом.

Арсенал вполне стандартен для игр про Вторую мировую. По словам сценариста, всякие плазмометы и прочий фантастический хлам были преднамеренно отвергнуты в пользу исключительно достоверных исторически моделей: пистолетов «вальтер» и «кольт 1911», пистолетов-пулеметов MP-40 и ППШ, легендарной немецкой винтовки «маузер-98» и других замечательных пушек. Кроме того, в игре часто попадаются стационарные турели, с помощью которых так легко и приятно выкашивать вражин.

Впрочем, совсем уж без фантастики, конечно, не обошлось. Наш герой ведь не простой терминатор, а модернизированный, и обладает весьма полезным в бою умением



За особо зверские расправы над врагами начисляются бонусы. Например, временное бессмертие.



Такие адреналиновые перестрелки в «Восточном фронте» — не редкость. Наши товарищи-партизаны помогают активным огнем.

БОЕВАЯ КОМАНДА

АЛЕКСАНДР БОРОДЕЦКИЙ

НИК: Отсутствует.
РОЛЬ В ПРОЕКТЕ: Руководитель, ведущий программист. Написал почти весь код, прикрутил физику, спецэффекты. AI... при этом еще и умудряется руководить всей командой.
ФАКТ: Владеет монополией на кофейный аппарат и часто угощает всех кофе на халяву.



ДМИТРИЙ ЗЕЛЕНИН

НИК: Зеленин. Просто Зеленин.
РОЛЬ В ПРОЕКТЕ: Суровый и мускулистый молодой человек. Главным и, по признанию многих, лучшим художником проекта.
ФАКТ: Изучает английский, поэтому все стены его кабинки увешаны листочками с неправильными глаголами.



ПАВЕЛ КОРОЛЬКОВ

НИК: Bass.
РОЛЬ В ПРОЕКТЕ: Озвучивает все, что движется и открывает рот.
ФАКТ: Самый что ни на есть настоящий музыкант. В свободное от работы время «рубит рокеши» на басу в актовом зале какой-то школы.



ДМИТРИЙ ГЛАЗНЕВ

НИК: Алиса.
РОЛЬ В ПРОЕКТЕ: Сценарист, просто сценарист.
ФАКТ: Единственный человек в команде, который умеет писать тексты на литературном русском языке. Поэтому ему приходится отвечать на все интервью, вести дневники разработчиков и т.п.



АНДРЕЙ КАРПУШИН

НИК: ReVen.
РОЛЬ В ПРОЕКТЕ: Программист эффектов, специальных технологий (например, стационарного оружия).
ФАКТ: Самый молодой программист команды, который попал в «Бурут» после того, как победил в нескольких программистских конкурсах.



АНДРЕЙ ТАТАРЧЕНКО

НИК: Andrew.
РОЛЬ В ПРОЕКТЕ: Создатель персонажей и объектов. Скромный, но очень профессиональный художник.
ФАКТ: Любит рисовать лица игровых персонажей с сотрудников компании. Поэтому в офисе иногда раздаются крики: «Смотри, три Руслана бегут, мочи их!»



ем — он генерирует вокруг себя силовой щит, который останавливает летящие пули. Единственный минус — очень быстро заканчивается энергия. Впрочем, восстановить ее просто, достаточно лишь как можно чаще убивать врагов. Кстати, когда энергезапас щита будет на максимуме, вы сможете не только остановить пули, но даже отправить их в обратном направлении, укокошив таким образом целую толпу супостатов! Весьма впечатляющая фишка, надо сказать. Отметим, что сперва разработчики хотели реализовать возможность замедлять время, однако по техническим причинам от этой идеи отказались и внедрили такой вот чудо-щит. Еще неизвестно, что лучше!

НЕ ЖДАЛИ

Конечно, кроме адреналинового и очень, кстати, увлекательного геймплея «Восточный фронт» щеголяет еще и совсем нестыдной картинкой. Порядком доработанный движок от Creed, к которому прицеплен целый вагон новомодных технологий, позволил разработчикам создать действительно яркий мир. Взять, к примеру, модели персонажей. Мало того, что каждая из них состоит почти из восьми тысяч полигонов, так еще любую деталь на фигурке врага можно взять и отстрелить! Гранаты, которые висят на поясе, аптечки, каски — все это существует отдельно и всегда готово улететь в голубые дали. Расчлененки а-ля *Solider of Fortune 2: Double Helix* нет, зато есть весьма натуральная кровь и до дрожи реалистичные дырки от пуль в тушках супостатов. Любители «мяса» несомненно будут довольны.

Вообще говоря, в «Восточном фронте» не заскучаешь: вокруг постоянно что-то взрывается, здания с треском обрушиваются, словно карточные домики, в небе душераздирающе воют самолеты, а из тихих, казалось бы, переулков то и дело очумело вылетают грузовики, под завязку набитые пехотинцами Вермахта. Конечно же, все это происходит не



Немецкий пулемет MG-42 — лучшее средство против назойливых насекомых.

спонтанно, а по велению всемогущих триггеров, наступать на которые — одно удовольствие: то с грохотом обвалится стена дома, то из мусорного ящика с воплями выскочит толпа фрицев. Весело, короче.

Кроме того, бурутовцы явно питают страсть к пиротехнике и буквально на каждом уровне в изобилии расставляют бочки с горючим. Пара выстрелов по ним — и вот уже стайка фашистов улетает в теплые края. Очень удобный, кстати, способ расправляться с большими отрядами противника.

Разумеется, не обошлось без минусов. Например, дизайн некоторых уровней довольно-таки скучен. Если сражения в городе выглядят на ять, то битва в немецком бункере ничего, кроме зевоты, не вызывает. Бегать по бесконечным серым коридорам как-то, знаете ли, скучно. Впрочем, мы очень надеемся на то, что к финальному релизу дизайнеры внесут хотя бы немного разнообразия в такие вот монотонные декорации.

■■■■

Как видно, отечественные разработчики не оставляют попыток оседлать столь непокорный жанр трехмерных экшенов. Мы очень надеемся, что на этот раз у них все получится и уже осенью на «Восточном фронте» разразятся нешуточные сражения. ■



Энергетический щит в действии. Гражданин только что выпустил в нас несколько пуль, которые никогда не достигнут своей цели.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

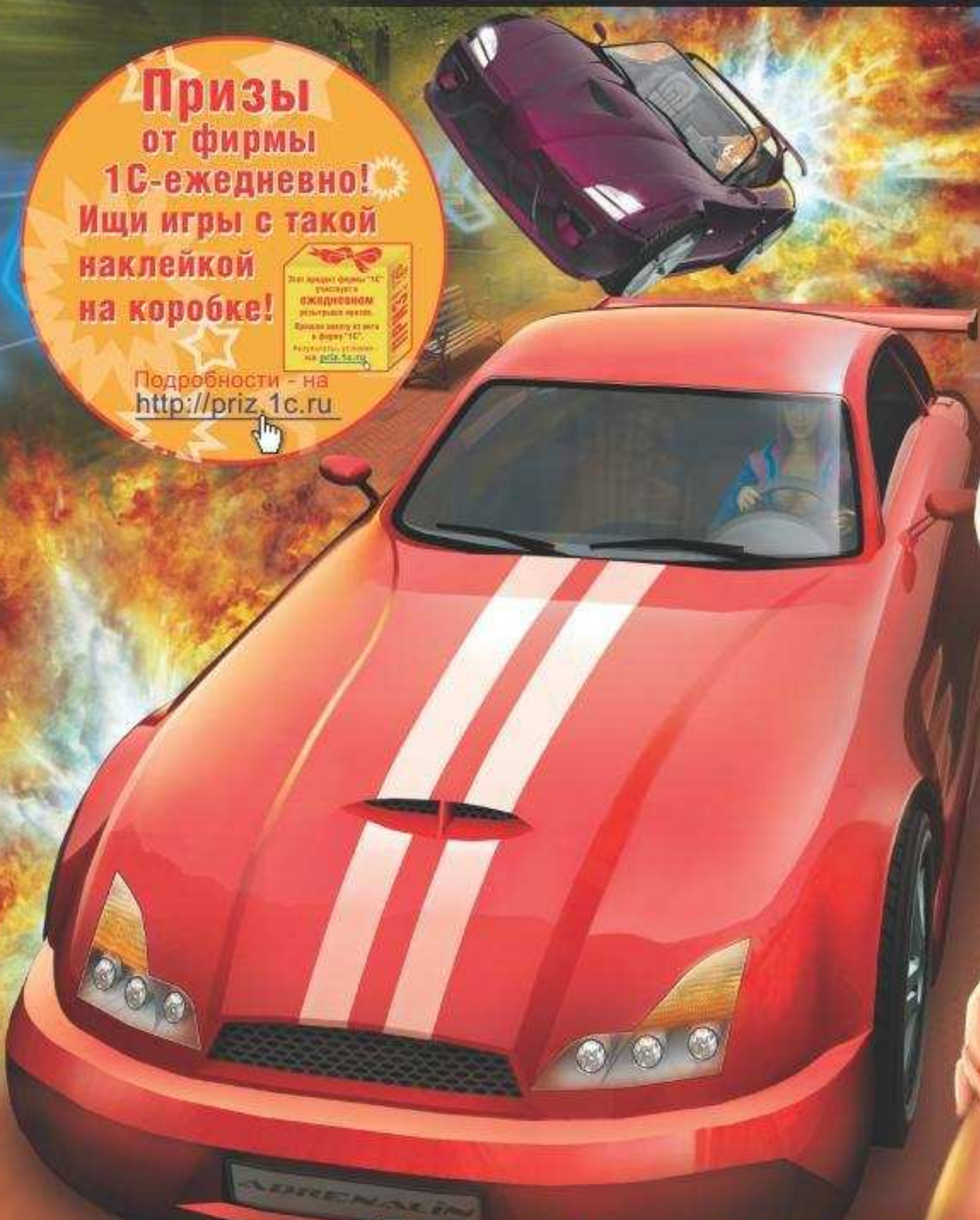
АДРЕНАЛИН

ЭКСТРИМ ШОУ

Призы
от фирмы
1С-ежедневно!
Ищи игры с такой
наклейкой
на коробке!



Подробности – на
<http://priz.1c.ru>



**ГРЕМУЧАЯ СМЕСЬ АВТОГОНОК И ШОУ-БИЗНЕСА,
СДОБРЕННАЯ БЕЗБАШЕННЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ САМЫХ ОТВЯЗНЫХ ДИ-ДЖЕЕВ
РУССКОГО РАДИОЭФИРА – СЕРГЕЯ СТИЛЛАВИНА И ГЕННАДИЯ БАЧИНСКОГО.**



© 2005 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2005 Gaijin Entertainment. Все права защищены.

СВОБОДНОЕ ДВИЖЕНИЕ

Не пропусти главное событие года!

"SNICKERS® УРБАНИЯ"

5 ПРИЧИН

быть 4 сентября в 13.00 в Москве
на проспекте Сахарова!

Ты еще не решил, куда отправиться на этот раз в день города Москвы? Мы точно знаем, что нужно быть на проспекте Сахарова. Читай дальше и у тебя тоже не останется сомнений!

Причина 2. На проспекте Сахарова 4 сентября в 13.00 пройдет 5-й юбилейный молодежный фестиваль уличной культуры СВОБОДНОЕ ДВИЖЕНИЕ "SNICKERS УРБАНИЯ"!

Причина 3. В этом году фестиваль подготовил массу сюрпризов, и участникам, и зрителям, и своим фанатам. Для участников – это суперпризы и эксклюзивное спортивное оборудование – **skate park**, сделанное специально для экстремальных видов спорта под контролем ведущих российских райдеров. Для зрителей – это самые сложные трюки в исполнении лучших спортсменов и концертная программа: **Dj Vinilkin, Da Boogie Crew, ведущий Alex Dee.** Фанаты на фестивале смогут получить уникальные золотые кольца фестиваля всего за 2 обертки от шоколадки **Snickers**. И это – только начало приключений!

Причина 4. На фестивале ты сможешь получить в подарок свежий номер журнала "Игромания"!

Причина 5. Вход – **БЕСПЛАТНЫЙ!**

Причина 1. Если ты думал, что мы забыли самую главную причину, ты ошибся. Первая причина, по которой ты должен бросить все дела и быть на фестивале – это Гость программы "SNICKERS УРБАНИЯ" – легендарная панк-команда, группа **NoUseForAName!**

**04 сентября, 2005 г., г. Москва,
проспект академика Сахарова. Начало в 13.00.**



Итоги конкурса **AMD** 64-битная эра начинается сегодня



Прошло несколько месяцев с тех пор, как мы объявили конкурс "AMD 64-битная эра начинается сегодня". Теперь самое время подвести итоги! Писем мы получили море, а электронных еще больше. Тем сложнее было выявить победителей.

Напомним, что разыгрывались: компьютер K-Systems на базе процессора AMD Athlon™ 64 Irbis Ca, акустика 5.1 SVEN HT-480 и MP3-плеер Creative MuVo V200.



Наши победители:

1 место - **Андрей Кульчев** из Самары, Россия. Он получает компьютер **K-Systems Irbis Ca** (AMD Athlon™ 64 3000+, SiS755, 512 Мбайт RAM, ATI Radeon 9550 128 Мбайт, HDD 120 Гбайт, DVD+RW, FDD, MidiTower 300 Вт, клавиатура и мышь от K-Systems)

2 место - **Игорь Соломонов** из Мытищ, Московская область, Россия. Его призом стал **набор акустики стандарта 5.1 SVEN HT-480** (20 Вт сателлиты, 40 Вт сабвуфер).

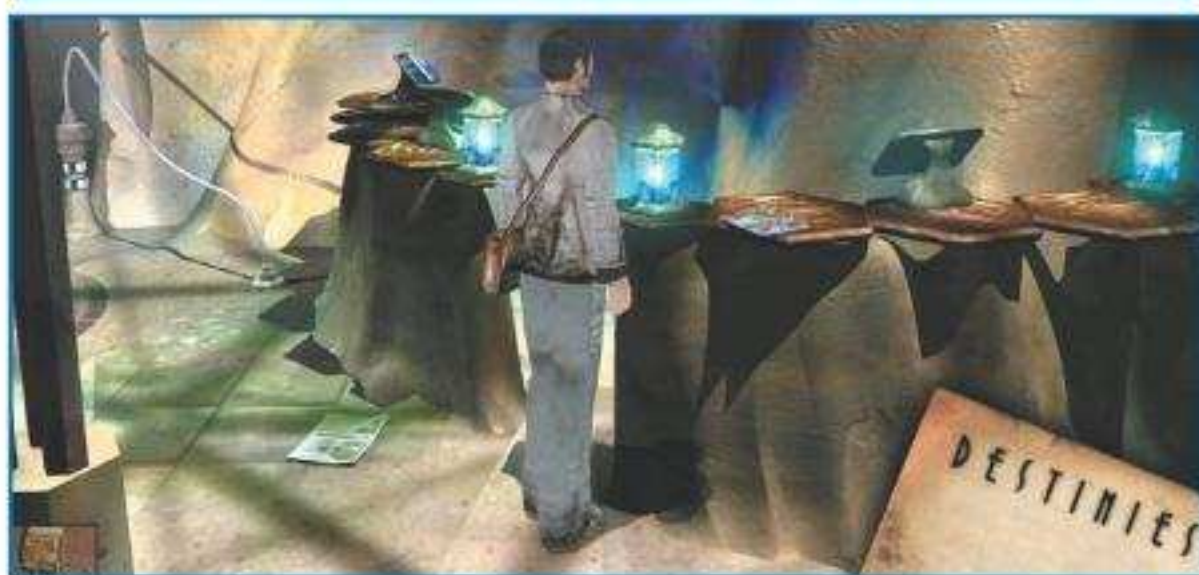
3 место - **Павел Дубровский** из Донецка, Украина. Ему достался **MP3-плеер Creative MuVo V200**.

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Destinies

Жанр: Квест ■ Издатель: Не объявлен ■ Разработчик: Destinies Team ■
Похожесть: The Moment of Silence ■ Мультиплеер: Нет ■ Дата выхода: 2006



Необычный и загадочный сюжет для приключенческой игры — уже половина успеха. Еще четвертинку можно накинуть, если перенести действие этого самого сюжета куда-нибудь подальше в будущее. Ну а там совсем чутков осталось — сделать хороший геймплей и интересные загадки.

Все это отлично известно сотрудникам студии **Destinies Team**, которые разрабатывают фантастическую авантюру с почти одноименным названием. Представьте, что вы — тихий и скромный профессор-физик Марк Тазики. Сидите вы себе в небольшой лаборатории, занимаетесь малопонятными изысканиями и наслаждаетесь скучной, но спокойной жизнью. И вдруг эту научную идиллию разносит на куски чрезвычайное происшествие. Старый друг и коллега Питер Винчи, который только что прилетел непонятно откуда, берет и откидывает лапы практически у вас на руках, успев произнести лишь одну фразу: «Ищи на третьей плане... пардон, на Антранелле IX». И все. Теперь можно бежать в похоронное бюро за венком, а потом в космопорт — за билетом на звездолет. Ведь надо же узнать, что произошло на этой проклятой планете?

Вот так тихоня Марк неожиданно для себя самого из книжного червя превращается в детектива-самоучку. А дальше начинается самое настоящее приключение: восемнадцать разнообразных локаций на загадочной Антранелле IX, более десятка проработанных игровых персонажей, сложные, но логичные задачи и увлекательный сюжет, который закручен вокруг некоего загадочного эксперимента.

Все это приправлено качественным саундтреком и неплохим графическим движком **Wintermute**, который построен на стандартной для квестов технологии: двухмерные «задники», на фоне которых разгуливают трехмерные персонажи.

Есть в этой бочке меда и традиционная ложка дегтя: начать расследование мы с вами сможем не раньше лета 2006 года. А то и позже — ведь издателя у проекта до сих пор нет.



Ведущие рубрики: Алексей Бутрин
и Андрей Александров

SiN Episodes

Жанр: Action ■ Издатель: Valve Software ■ Разработчик: Ritual Entertainment ■ Похожесть: SiN ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Дата выхода: Осень-зима 2005



Мы — игровые журналисты — частенько любим поворчать и поаязвить по поводу игровых сериалов. Но будем честны: некоторые проекты действительно не грех окружить когортой продолжений. К примеру, такую колоритную игру, как **SiN**. Даже удивительно, что сотрудники **Ritual Entertainment** решили взяться за сиквел только сейчас — ведь в конце прошлого века это был настоящий хит.

И вот, наконец, свершилось: **SiN Episodes**, один из самых амбициозных экшенов современности. В качестве графического движка используется не абы что, а **Source Engine**, позаимствованный у **Half-Life 2**. Комментарии, как говорится, излишни: картинка, физика — все будет на высоте. А вот про сюжет и геймплей пока, к сожалению, известно очень мало. **Ritual Entertainment** обещает нам устроить встречу почти со всеми старыми персонажами начиная с главгероя Джона Блейда и заканчивая очаровательной злодейкой Элексис Синклейр. Появятся и новые лица, например Джессика Кэннон — спец по незаметному проникновению на базы противника.

Когда выйдет, спрашиваете? А... всегда. Дело в том, что распространять игру планируется через интернет при помощи сервиса **Steam** (в этом месте обладатели модема дружно ругаются и идут пить корвалол). Причем **Ritual Entertainment** планирует продавать **SiN Episodes** не целиком, а отдельными эпизодами, каждый из которых будет содержать собственный мини-сюжет. И только через несколько лет, когда эта виртуальная санта-барбара наконец закончится, разработчики соберут все кусочки воедино и выпустят их в виде отдельной коробочной версии.

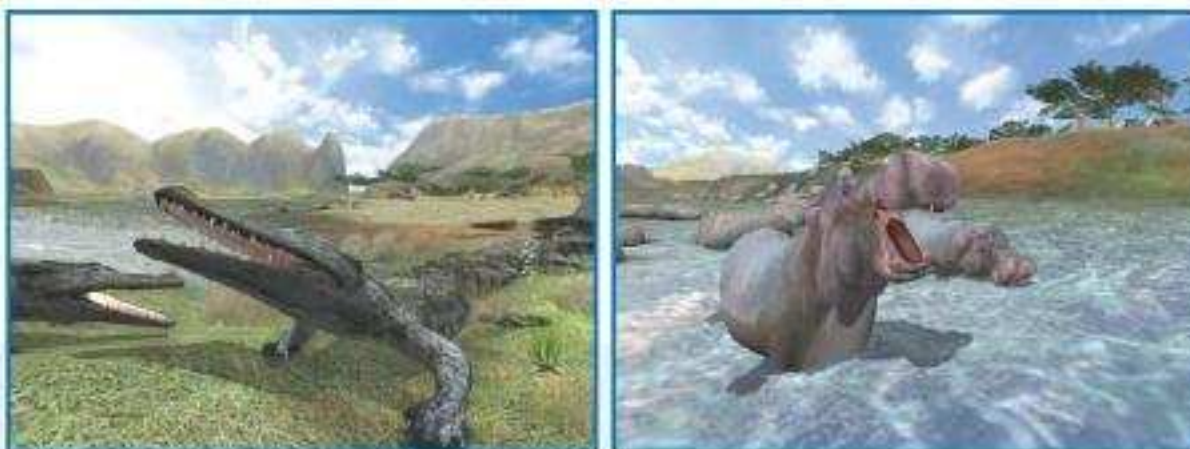
Wild Earth

Жанр: Симулятор фотографа ■ Издатель: Digital Desters ■ Разработчик: Super X Studios ■ Похожесть: Snapshot! Paparazzi ■ Мультиплеер: Нет ■ Дата выхода: Зима 2005

Вы не были на Гаити? И в Танзании тоже? Зря! Там, между прочим, находится самый большой заповедник на нашей планете — национальный парк Серенгети, площадью почти в пятнадцать тысяч квадратных километров.

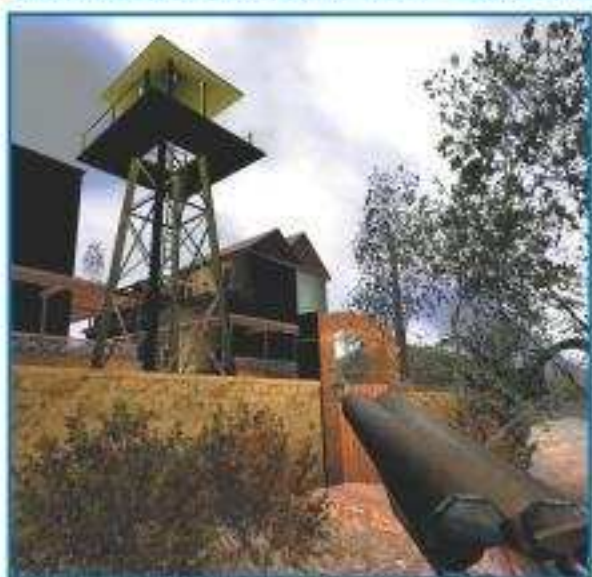
Ладно, ладно, не буду тянуть резину. Суть вот в чем: есть группа юнатов, которые именуют себя **Super X Studios** и обожают смотреть передачи о животных. Недавно они решились на рискованный поступок — взять и соорудить **Wild Earth**, игру-симулятор упомянутого выше заповедника. Геймплей заключается в неспешном блуждании по трехмерным ландшафтам и фотографировании всего, что лезет в объектив. После того как игрок запечатлит на пленку, скажем, носорога, в награду ему покажут статью об этой замечательной зверюшке, которая будет проиллюстрирована собственноручно сделанными снимками. Ну и как, вы уже побежали занимать очередь за **Wild Earth**? И я о том же — проще обычную энциклопедию почитать.

Впрочем, есть у игры и плюсы. Во-первых, очень симпатичная графика — **Wild Earth** можно хоть сейчас использовать как набор картинок. Во-вторых, полная безбидность: борцы с виртуальным насилием и сотрудники **Green Peace** точно будут довольны.



Lawmaker

Жанр: Action ■ Издатель: Не объявлен ■ Разработчик: Darkroom Studios ■
Похожесть: Dead Man's Hand ■ Мультиплеер: Нет ■ Дата выхода: Не объявлена



Друзья! Давно пора привыкнуть, что вестерн — это не стиль, не жанр, а самый настоящий диагноз. Симптомы болезни стандартны: небритый мах в роли главгероя, верная лошадь под седлом, любимый «кольт» в кобуре и бескрайние прерии Дикого Запада. Иногда в комплект входят и прочие бонусы: занудный и прямолинейный как палка сюжет, предсказуемые события и приевшийся по сотне игр арсенал.

Впрочем, при желании можно расшевелить даже такое затхлое болото скучных традиций и унылых клише. Именно это и собирается доказать нам молодая компания **Darkroom Studios** своим экшеном **Lawmaker**. Получится ли у них — вопрос, ответ на который мы получим только после появления игры на прилавках. Поэтому давайте пока от гадания на кофейной гуще перейдем к голым фактам.

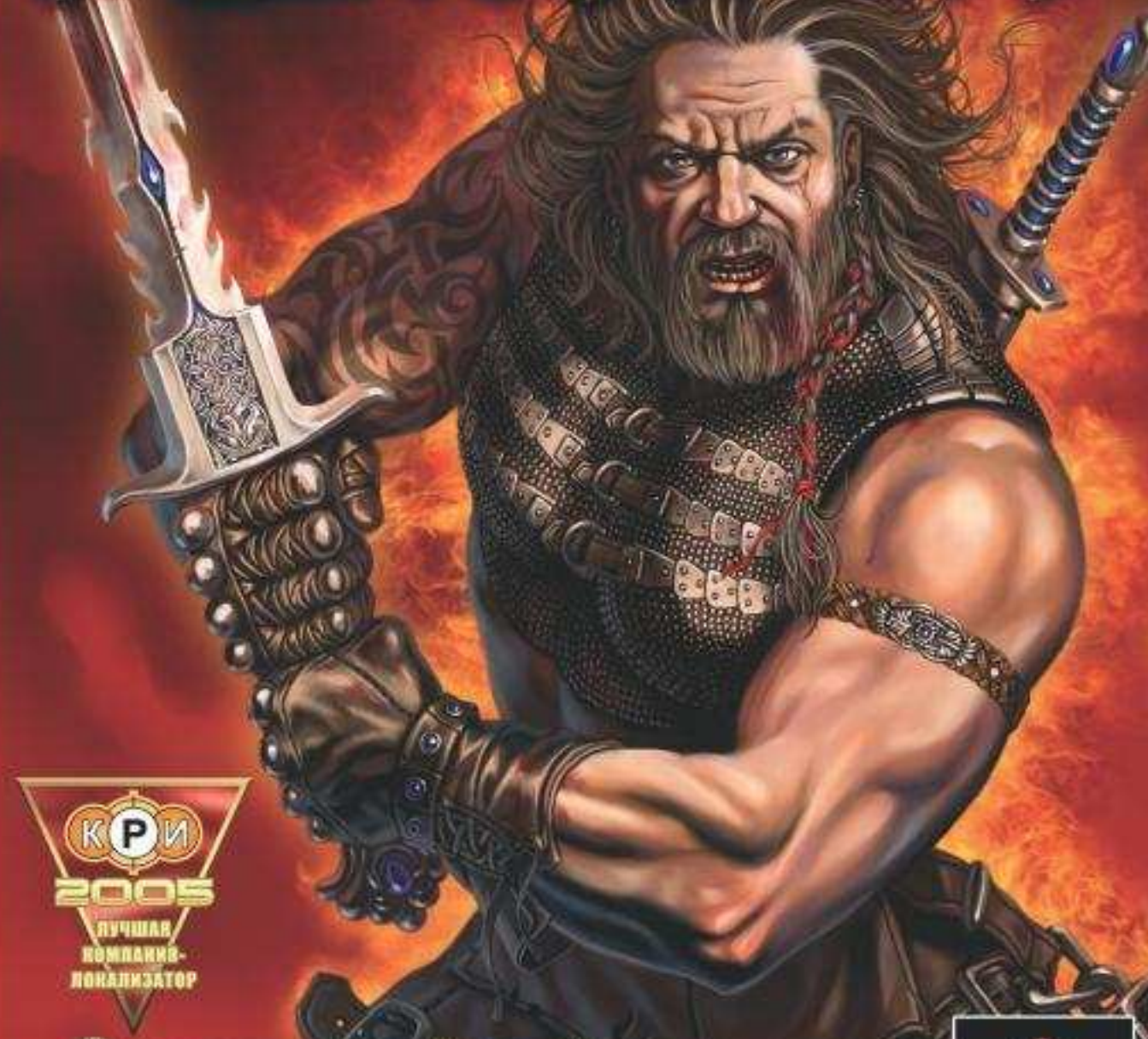
Итак, сюжет **Lawmaker** оригинальностью не блещет. На дворе XIX век — время лихих бандитских налетов и безбашенных перестрелок. Главный герой игры, Кольт Кофман, после десятилетнего отсутствия возвращается в родной городок и выясняет, что его отец зверски убит бандитами, мать пропала, а бывшие друзья оказались предателями. Впрочем, даже в такой ситуации есть свои положительные моменты. Мир повернулся к герою своей мрачной стороной? Ему же (миру, а не герою) и хуже! Ведь в спину, как известно, стрелять легче...

Радует, что обязательные для выполнения сюжетные миссии разработчики собираются разбавить изрядной порцией дополнительных заданий. Хотите стреляться на дуэлях, грабить груженные золотом дилижансы, а потом просаживать заработанные деньги за картами и игрой в кости? Никаких проблем — развлечься в **Lawmaker** есть где. Начинайте загибать пальцы: банки, салуны, игорные дома, бандитские притоны, плантации, огромные поместья богачей и обычные домики мирных жителей. При желании игрок даже сможет организовать свой собственный бизнес. Или вступить в одну из банд, а в перспективе — стать ее главарем. Наконец, никто не помешает вести праведный, законопослушный и аскетичный образ жизни. Ну чем не **Grand Theft Auto** на ковбойский манер?

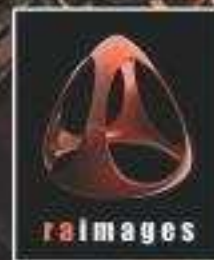
В основу игры положена собственная разработка **Darkroom Studios** — графический движок **Omnibus Technology Suite**. Среди его особенностей особенно выделяют реалистичные погодные эффекты: грозу, торнадо и песчаные бури. Дата выхода игры не определена, да и издателя пока нет.



DAEMONICA



СИНЕМАТИ



Действие **Daemonica** разворачивается в альтернативном и очень мрачном мире средневековой Англии. Главный герой игры, Николас Фарпонт — человек не совсем обычный. Он способен прекрасно общаться не только с живыми, но и с мертвыми. Волею судеб Николас окажется



ся в вымирающем городишке Кэворне, где через некоторое время случится зверское убийство молодой девушки. После этого страшного преступления улицы города будут постепенно наполняться толпами зомби, а жители потихоньку начнут впадать в безумие... Что-то, что не должно видеть мир людей и солнечный свет, пытается пробудиться в своем Склепе Забвения и напомнить всему живому о страшной тайне далекого прошлого...



- Нелинейный сюжет и множество разных концовок
- Великолепные 3D декорации

- Мистический сюжет в лучших традициях творчества Лавкрафта
- Уникальные характеристики персонажей
- Развитые системы алхимии и магии

www.akella.com

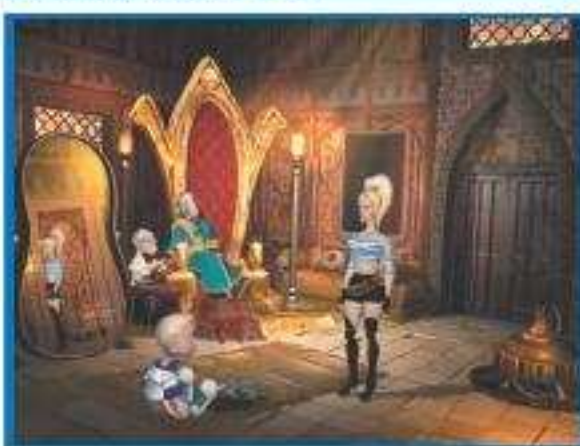


© 2005 "Akella"
© 2005 "RA Images"
© 2005 "Cinemax"
Все права защищены
Незаконное копирование преследуется
игрой с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



Петька 6: Новая реальность

Жанр: Квест ■ Издатель: Бука ■ Разработчик: Сатурн-Плюс ■ Похожесть: Петька 5: Конец игры ■ Мультиплеер: Нет ■ Дата выхода: Октябрь 2005



После того как квестовый сериал про Петьку и Василия Ивановича вывалился из рук студии S.K.I.F. и закатился под крыло компании «Сатурн-Плюс», игра стала планомерно деградировать (впрочем, популярности у нее от этого не убавилось).

Почему? Ну, дело в том, что сериал про Петьку и Василия Ивановича — это даже не андвенчура, а один непрерывный интерактивный анекдот с огромным количеством гэгов, пародий, приколов и издевательств. Предугадать тематику шуток несложно, достаточно вспомнить популярные фильмы и события последнего года. Третий эпизод «Звездных войн», «Война миров», «Ночной дозор», антигерой Чубайс, наконец — в общем, ничего необычного, но народу нравится.

В очередной реинкарнации игросериала, которая носит гордое название «Петька 6: Новая реальность», разработчики решили немного поднапрячься: на этот раз, помимо очередного комичного сюжета, парочки ранее невиданных персонажей и шести десятков новых локаций, они собираются осчастливить поклонников сериала новым трехмерным движком. Впрочем, никаких революций не ждите: если задники еще можно оценить на четверочку с минусом, то модели героев, в том числе и главных, больше чем на тройку, увы, не тянут.

Не вызывает оптимизма и геймплей: мы не нашли ни единого намека на то, что сюжет станет более осмысленным, задачки подружатся с логикой, а плоские шуточки обзаведутся хотя бы парой маленьких выпуклостей. Не верите? Ну, вот вам тогда дословная цитата с сайта игры:

«И воцарилась в городе Тьма и Разорение, Разорение и Тьма.

И вышли из той Тьмы воины, и назвали они себя воины Тьмы.

И вышли из того Разорения воины, и назвали они себя воины Света, потому что проще назвать себя воинами Света, чем воинами Разорения.

И воцарился между этими отмороженками великий ПАРИТЕТ.

И вышли из другой реальности еще воины. Вернее, комдив, его ординарец и еще одна пулеметчица.

И никак они себя не называли, хотя и были красными по жизни.

А дальше все просто. Легендарный комдив и его ординарец хотели попросту попить пивка, а пришлось паритет восстанавливать и гармонию привносить».

Это, если кто не понял, было описание сюжета. Причем, как мы подозреваем, не просто описание, а смешное описание. Вот только хохотать после его прочтения как-то не хочется — наоборот, подмывает вызвать пожарную команду, которая остудит пыл сценаристов студии «Сатурн-Плюс». К сожалению, игра выходит уже в октябре этого года. А отечественные пожарные, как известно, расторопностью не отличаются.



DogTag

Жанр: Action ■ Издатель: Digital Desters ■ Разработчик: Diezel Power ■ Похожесть: Ghost Recon ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Дата выхода: Май 2006



Что такое **DogTag**? Это практически тот же самый **Ghost Recon**, но только от других родителей-разработчиков. Сходство между проектами настолько явное, что местами даже становится неловко за наглых сотрудников **Diezel Power**.

В **DogTag** мы играем роль командира элитного спецподразделения, который руководит маленькой сворой отлично тренированных голово-

резов. Ребята вооружены новейшими образцами оружия, обвешаны суперсовременными гаджетами и не прочь покатаются на каком-нибудь крутом бронетранспортере. Воевать нашим бойцам придется в основном на городских улицах, причем разработчики подчеркивают, что одним из главных плюсов игры будет возможность использовать любой угол, любую яму в качестве укрытия или огневой точки. Зачем? Ну, дело в том, что где-то там, в конце кампании, нас ждут заложники и отряд спецназовцев-предателей. Первых надо освободить, вторых — уничтожить (только бы не перепутать).

Ну что? Узнаете брата Колю? Нет? Тогда пролистайте несколько страниц вперед и почитайте наше превью на **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter**. Из **DogTag** мог бы получиться неплохой конкурент этой игре, но, увы, лицом он явно не вышел. Модели угловаты, картинка бедна на детали, да и общая небрежность чувствуется. А жаль.

Frankie Dettori Racing

Жанр: Симулятор конных скачек ■ Издатель: Home Entertainment Suppliers ■ Разработчик: Sidhe Interactive ■ Похожесть: Нет ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Дата выхода: Ноябрь 2005

Самые необычные игры проще всего встретить в жанре симуляторов. Возьмем, например, **Frankie Dettori Racing** — симулятор... конных скачек, разработкой которого занимается компания **Sidhe Interactive**. Ну а консультирует проект сам Франки Деторри — эдакий Колин Макрей, только вместо раллийного болида он предпочитает пылкого скакуна.

Frankie Dettori Racing объединяет в себе два жанра: симулятор и менеджер. В первом режиме мы сами сможем оседлать одного из породистых жеребцов и прийти на нем к победе. В роли менеджера игрок будет заниматься тренировкой жокеев, оборудованием конюшен, посещать аукционы, где можно приобретать и продавать элитных скакунов.

В **Frankie Dettori Racing** нам предстоит поучаствовать в таких престижных соревнованиях, как Royal Ascot Race Course, Emirates Melbourne Cup, Flemington Race Course и т.п. Но, пожалуй, главный сюрприз игры — хорошая графика и потрясающая анимация. Ими занималась студия **Weta Digital**, которая готовила спецэффекты для кинотрилогии «Властелин колец».



Neuro

Жанр: Action ■ Издатель: Руссобит-М ■ Разработчик: Revolt Games ■ Похожесть: Kreed, Devastation ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Дата выхода: 2006



Отечественные разработчики налегают на непокорный жанр экшенов со всех направлений. Так, например, еще несколько лет назад началась атака из прошлого — возвращенная где-то в «Златогорье» компания **Burut Creative Team** выкатила на наш суд проекты **Kreed** и «**Kreed: Битва за Савитар**». Несмотря на то, что и первый, и второй блины вышли комом, воронежская команда не отступает и сейчас работает над очень перспективной игрой «**Восточный фронт: Неизвестная война**» — подробный репортаж о ней вы можете прочитать в нашей рубрике «Из первых рук».

А не так давно стало известно о том, что по экшен-жанру собираются нанести удар из космоса. Компания **Revolt Games** — создатели очень серьезного космосима **Homeplanet** — наигравшись в свои звездолеты, решила взяться за стрелялки. В их новом проекте под названием **Neuro** все будет как в лучших домах: вид от первого лица, внушительная пушка в руках и сотни врагов, готовых погибнуть от ваших выстрелов. Действие игры развернется на планете Сорго, которая, кстати, находится во вселенной **Homeplanet**, — так что сюжетных параллелей между этими проектами будет очень много. Сорго — одна из самых развитых планет Земной конфедерации, главный оплот киберпанка в исследованной части космоса. Здесь обитают торговцы, преступники, проходимцы, авантюристы и, разумеется, агенты Бюро стратегических исследований — эдакого «КГБ будущего». Сотрудником последнего и является главный герой игры. Молодой и неопытный, он при выполнении первого же задания переходит дорогу очень влиятельным политическим силам, которые начинают охоту за нарушителем правил дорожного движения.

Всего в игре будет девять локаций — начиная с мегаполиса и заканчивая космической базой. Кампания линейна, но разработчики отмечают, что каждую миссию можно пройти сразу несколькими способами. Дело в том, что главный герой умеет не только стрелять из различных пушек (обещано аж десять видов оружия), но еще и обладает несколькими пси-умениями. Например, он может атаковать врага с помощью ментального удара, который мигом выведет из строя даже очень крепкого бойца. Находить цели для этого умения поможет *экстрасенсорное восприятие* — от него не скроется и самый незаметный противник. На поиски одного из злодеев вы потратили слишком много времени? Что ж, тогда опробуйте на нем *берсерк* — способность, которая лишает врага разума. А потом подпалите несчастного *пирокинезом*. Если же во время этих хитрых махинаций вас все-таки поранили, то самое время восстановить свои жизненные силы при помощи *лечения*. В общем, получается простая и банальная магия завтрашнего дня.

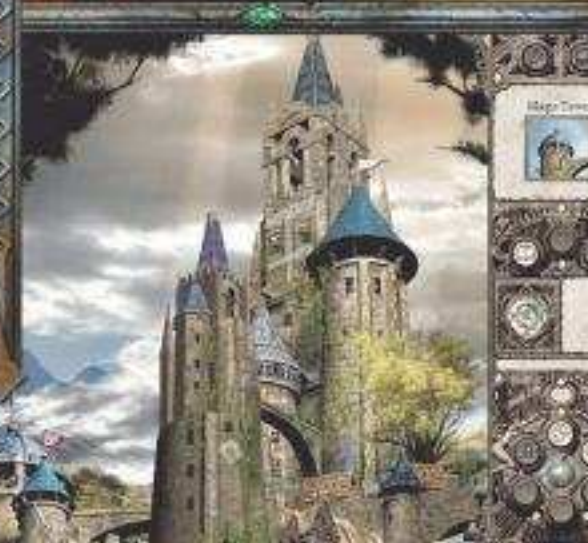
В остальном игра будет не сильно отличаться от остальных экшенов — стандартный геймплей, неплохая графика, физика и, собственно, все.



DISCIPLES GOLD



Strategy First



Можно ли желать лучшего подарка всем ценителям фэнтезийного мира Disciples2? Вся великая летопись культовой пошаговой стратегии, включающая главы «Темное пророчество», «Хранители Света», «Служители Тьмы» и «Восстание эльфов», собрана воедино. Переверните страницу и отправляйтесь в захватывающее путешествие по миру магии, тайн, смертельных опасностей и увлекательных приключений. Вы увидите россыпь звезд на ночном небе Невендаара, услышите стук кулаков гномов, добывающих руду; в яростной схватке сойдетесь с коварной Мортис — повелительницей легионов нежити, станете свидетелем великого восстания эльфов. История эпохальных свершений в мире Disciples 2 — теперь в едином золотом издании.



- ◆ Все 9 компаний вселенной Disciples 2
- ◆ 5 новых квестов ждут своих исследователей
- ◆ 240 анимированных существ и более 125 видов магии из всех частей Disciples 2
- ◆ Усложненный искусственный интеллект противника
- ◆ Многопользовательский режим для локальной и Интернет сети
- ◆ Редактор сценариев, позволяющий создавать собственные миссии

www.akella.com



© 2005 "Akella"
© 2005 "Strategy First"
Все права защищены.
Незаконное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614
тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



QUAKE 4



Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

■ Жанр: Action ■ Издатель: Activision ■ Разработчик: Raven Software (совместно с id Software) ■ Похожесть: Серия Quake ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА

Осень-зима 2005

www.activision.com

За долгие годы своей жизни игросериал **Quake** стал настоящим мерилом технического прогресса. Его использовали в тестах, на него ориентировались производители компьютерного «железа» и программного обеспечения. А сколько замечательных игр было создано на базе движков **Quake II** и **Quake III Arena** — один **Half-Life** и его бессмертный отпрыск **Counter-Strike** чего стоят!

Невероятно, но факт: несмотря на такой послужной список, после выхода **Quake III Arena** популярная торговая марка на долгие годы была предана забвению. Но еще невероятней то, что ее возрождением займется даже не id Software — компания, которая родила все предыдущие Q-игры. Разработку **Quake 4** ведет **Raven Software**. Отставить панику — именно «вороны» в свое время подарили нам такие шедевры, как **Star Trek: Elite Force**, **Jedi Knight: Jedi Outcast** и **Soldier of Fortune**. Так что судьба «Квейка» находится в хороших руках.

Омаха-бич XXII века

Пожалуй, впервые за почти де-

сятилетнюю историю **Quake** обзаведется настоящим «полновесным» сюжетом («отписки», которые были в первой и второй частях, мы, разумеется, в расчет не берем). Проходит несколько лет с того эпохального дня, когда мы уничтожили Макрона на планете Строггос. Теперь экспедиционные силы Земли готовы нанести решающий удар прямо в логово врага. Космический флот уже смял планетарную защиту строггов — самое время высаживать десант. Главный герой игры — Мэтью Кейн — командир одного из пехотных подразделений. Интересный момент: Кейн далеко не белый и пушистый рыцарь на не менее белом коне. Скорее наоборот — грязный и колючий засранец на хромой кляче. Но он наш, земной засранец, и этим все сказано.

Наступает момент высадки — и вот сотни десантных ботов-малюток устремляются к поверхности Строггоса. Совершить мягкую посадку удастся, разумеется, не всем. Так, например, в посудину Мэтью попадает зенитная ракета. Впрочем, наш герой чудом остается жив — иначе в подобных играх и быть не может.

После чудесного спасения нас ждет небольшая война в «подземельях». Больше всего эти уровни будут похожи на **DOOM 3**: такие же мрачные и темные коридоры, сплохи теней и толпы строггов — сходство, как говорится, налицо. Но, к счастью, в Raven прекрасно понимают, что этим царством шахтеров мы уже сыты по горло, так что подземный этап не будет сильно затянутым — через некоторое время Мэтью обязательно выберется на поверхность и... сразу же захочет обратно. Ибо здесь творится нечто невообразимое и чем-то похожее на самые «мясные» уровни **Call of Duty** и **Medal of Honor**. В общем, самый настоящий Омаха-бич образца XXII века.

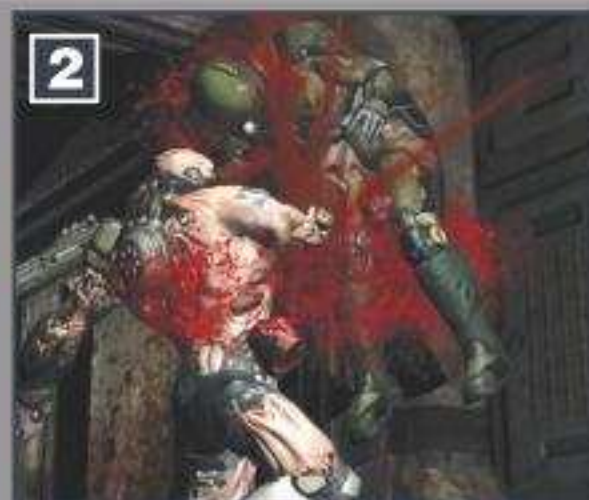
На поверхности упор будет сделан в первую очередь на командные действия: кроме меткой пальбы и головокружительного слалом по воронкам и окопам, нашему герою придется пинками и забористой руганью подбадривать солдат, раздавать приказы подчиненным и самому слушаться командиров. По отзывам западных коллег, искусственный интеллект **Quake 4** совсем не похож на своего брата-

глупыша из **DOOM 3** — и строгги, и земные пехотинцы грамотно используют рельеф местности, прикрывают друг друга массированным огнем, проворачивают дерзкие фланговые удары и не боятся дать деру, если становится жарко. И это правильно: если для имитации битв один на один достаточно даже простенького программного кода, то размашистые сражения будут выглядеть правдоподобно только в том случае, если их участники станут вести себя разумно.

Операция по смене национальности

Наверное, прочитав предыдущую главу, вы уже задались вопросом: что такого «полновесного» и «настоящего» есть в сюжете **Quake 4**? На первый взгляд — тупой пересказ сторилайна из **Quake II**, одобренный парочкой интересных находок.

Да, именно так оно и будет до середины игры. А потом... потом главный герой попадет в плен к строггам. Внимание, вопрос — что эти жутковатые инопланетные твари делают с пленниками? Едят на



- 1 Поняв, что очередная битва проиграна, строгги позвали своего национального героя — Спайдерстрогга.
- 2 А вот так теперь в нашей армии борются с дедовщиной!
- 3 Нет, дизайнеры нашего журнала не перепутали картинки — это действительно кадр из **Quake 4**, а не из **DOOM 3**.
- 4 Только киберпаучок собрался пообедать, как прибежала «добавка». Да еще и со штурмовой винтовкой!

Один на всех и все на одного



Enemy Territory: Quake Wars

Визитной карточкой любой части **Quake**, как известно, был многопользовательский режим — **Quake III Arena** в свое время вообще вышла без одиночной кампании.

Славная традиция виртуального братоубийства не будет позабыта и в **Quake 4** — так, например, в **Raven**

Software очень много времени тратят на оптимизацию сетевого кода. Активно идет и разработка специальных мультиплеерных уровней: огромные пространства из одиночной кампании не совсем подходят для сражений «брат на брата». Не нашлось места в многопользовательском режиме и различным средствам передвижения. Сотрудники **Raven** и **id Software** считают, что мультиплеер **Quake**, как и прежде,

должен основываться на сражениях обычных людей — именно при таком подходе лучше всего раскроются умения игроков. Транспорту же будет банально тесно на небольших картах — кроме того, он серьезно нарушит баланс («кто первый встал — того и танки»). Практически без изменений остался и список доступных игровых режимов: это классические дуэли, deathmatch и «захват флага». В общем, мультиплеер **Quake 4** скорее всего станет доработанной версией **Quake III Arena** — и это, разумеется, только порадует фанатов.

Ну а если вы хотите «свежачка», то, пожалуй, стоит обратить внимание на **Enemy Territory: Quake Wars** — еще один проект во вселенной **Quake**, который разрабатывает компания **Splash Damage** при участии **id Software**. Геймплеем эта игра будет больше всего напоминать серию **Battlefield** — есть набор «позиций», за которые нужно сражаться, есть две стороны, есть несколько классов бойцов и есть, наконец, солидный ассортимент военной техники. Выйти **Enemy Territory** должна примерно тогда же, когда и **Quake 4**.

завтрак? Нет. Перерабатывают на мыло? Тоже нет. Все гораздо проще — пленников отправляют на специальные фабрики, где из них выстреливают новых строггов. Причем этот омерзительный производственный процесс, который нарушает все конвенции, поставлен на конвейер — видимо, дела у земного десанта идут не очень хорошо, раз враги получили такое огромное количество «сырья».

Но вернемся к нашему герою. Итак, рецепт приготовления свежего строгга прост. Берем матюгающего земного десантника и втыкаем ему в брюхо огромную иглу. Потом отрезаем циркулярной пилой ноги и фаршируем различными биомеханическими имплантатами, включая устройство, которое позволит новому строггу понимать язык своих товарищей. Ну а «на сладкое» — обязательная промывка мозгов. К счастью, именно этой процедуры Мэтью удастся избежать — в самый разгар рабочего дня на фабрику нападает отряд десантников, которые миглом разгоняют местного пролетариат.

И как же жить теперь нашему герою — строггу недоделанному? Вместо рук и ног — черт знает что, да еще и в разных частях тела попискивают всякие инопланетные

штучки. Самое время хлопнуть пару стопок горькой и идти топить в ближайшем озере... Стоп, отставить пессимизм — любой бывалый геймер знает, чем заканчиваются подобные «подставы». Новыми уникальными возможностями! После модернизации на инопланетной фабрике Мэтью станет быстрее бегать, наберет богатырской силушки и — самое главное — научится понимать язык своих врагов.

Разумеется, уничтожать строггов чудо-герой будет вовсе не голыми руками — в **Quake 4** нас ждет огромное количество разнообразных пушек. Впрочем, подробности об арсенале разработчики раскрывают неохотно — известно, что в игре будет старый добрый гипербластер, убийный рейлган, скорострельный гвоздомет и, конечно же, переносная ракетная установка, с помощью которой можно совершать милые любому фанату ракетджампы (прыжки на огромное расстояние с помощью взрывной волны).

Впрочем, ракетджамп — это все-таки гость из прошлого. Движок **Quake 4** будет способен и на более экзотические фокусы. Так, например, можно утыкать стену гвоздями (еще раз смотрим список оружия, друзья!) и затем забраться по ним наверх — забавно и в не-

которых местах очень удобно.

Ну и, конечно же, разработчики понимают, что гулять пешком по незнакомой планете — это не самое увлекательное занятие. Поэтому в игре к нашим услугам будут разнообразные средства передвижения — в основном танки и шагающие боевые машины. Поручить некоторыми из них позволят и Мэтью.

■ ■ ■

Что еще вам рассказать про **Quake 4**? Хотите услышать про графику? Ну, здесь ничего неожиданного — как уже говорилось выше, продукция **id Software** (а эта компания все-таки принимает участие в разработке игры) всегда была на острие прогресса. Не станет исключением и новая часть **Quake**. Живое доказательство тому — графический движок **DOOM 3** — все мы уже могли видеть. Поэтому единственный вопрос, который стоит на повестке дня: не ударят ли в грязь лицом дизайнеры **Raven Software**? На наш взгляд — вряд ли. Все-таки у компании есть многолетний опыт работы над играми и несколько очень удачных проектов. Так что успеху **Quake 4** сможет помешать только одно — превентивный удар строггов по североамериканскому континенту. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Новая часть легендарного игросериала собирается поразить нас не только красивой графикой и выверенным геймплеем, но и — наконец то! — интересным сюжетом. Мы, разумеется, сдадимся без боя.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

60%

HITMAN: BLOOD MONEY

Олег и Егор Москвитины

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Stealth action. Издатель: Eidos Interactive.
Разработчик: IO Interactive.
Издатель в России: Новый Диск.
Похожесть: Серия Hitman. Мультиплеер: Нет.
www.hitman.com

ДАТА ВЫХОДА

Зима-весна 2006 года



Знаете, если сложить все бумажные публикации о **Hitman: Blood Money** где-нибудь в чистом поле, пригласить друида и провести магический ритуал, то на этом месте обязательно вырастет лес. А то и целая тайга... Но мы любим писать о «сорок седьмом» и его новых приключениях не меньше, чем вы любите читать о «сорок седьмом» и его новых приключениях. Поэтому — пишем и читаем.

Загнанный в угол

Итак, для начала — краткий пересказ прошлых серий. Жило было агентство ICA, которое вырастило (в пробирке) и выкормило (сырым мясом) Хитмена — милого лысого дядечку со штрихкодом на затылке. Он же, в благодарность, занялся устранением неугодных «родителям» граждан. И продолжалась эта идиллия аж три игры подряд — **Hitman: Codename 47**, **Hitman 2: Silent Assassin** и **Hitman: Contracts**.

Но вот настала беда. Сотрудники конкурирующей компании объявили нашему профсоюзу киллеров настоящую граждан-

скую войну! И пошел хитмен на хитмена. И посыпались лысые головы с богатырских плеч. И стало ясно, что силы не равны. И смолтал тогда главный герой удочки в направлении Соединенных Штатов... В общем, как все уже, наверное, поняли в четвертой части нашему подопечному предстоит спасти собственную лысину от вражеских пуль, гранат и голубей. Скрываться от злодеев мы будем по всему миру, начиная с казино в Лас-Вегасе и заканчивая заснеженными российскими просторами. Впрочем, несмотря на конкурентов, которые больно кусают за пятки, агентство ICA пока не собирается прекращать свою деятельность, так что главгерою, похоже, предстоит не только делать ноги, но и убивать всех, на кого начальство пальчиком покажет.

Разумеется, в списке новинок у нас не только сюжет, но и множество других интересных элементов геймплея. Так, теперь Хитмену придется опасаться гражданских, которые в огромных количествах будут путаться у него под ногами. Если раньше они делали вид, что «не заметили», как здоровенный

лысый мужик среди бела дня задушил десяток человек, то теперь после каждого подобного случая нам придется замечать следы. Это, разумеется, стоит огромных денег. Зато если игрок сможет проверить задание без сучка и задоринки, то его отблагодарят... прибавкой к гонорару!

Да-да, в **Hitman: Blood Money** вновь появятся деньги (именно вновь — «бабло» уже было в самой первой части игры, но потом его почему-то убрали). Так что добрая улыбка коммунизма сменится волчьим оскалом капитализма: оружие и прочие финтифлюшки теперь придется покупать. Для гурманов-милитаристов разработчики из **IO Interactive** приготовили аж три десятка стволов, которые уже сейчас радуют нас эффективным дизайном и очень правдоподобными характеристиками.

Впрочем, не только из-за денег Хитмену придется быть тише воды и ниже травы. Другой стимул — так называемые notoriety points (или, говоря по-нашему, дурная слава). Если вы аккуратно прошли миссию и получили титул «тихий убийца» (silent assassin), то

лысый череп главгероя вряд ли будет сильно привлекать внимание обитателей следующего уровня. А вот если вы устроите массовое жертвоприношение богу войны где-нибудь в казино в Лас-Вегасе, а потом оставите визитку полумертвому лакею у входа и, мило подмигнув камере слежения, отправитесь напиваться в ближайший бар, то можете быть уверены: на следующий день о Хитмене заговорит весь мир. Гражданские начнут тыкать пальцами, громко при этом вопя, а кто-нибудь посмелее наверняка достанет пистолет и попытается оставить дырку прямо посреди легендарной лысины. Стоит ли говорить, что подобная «радость узнавания» существенно скажется на тактических возможностях героя?

Впрочем, в **Blood Money**, разумеется, будет немало мест, в которых все-таки можно устроить массовый расстрел. Но отметим еще раз: предпочтение теперь все-таки отдается пушкам с глушителями и прочим тихим способам устранения конкурентов. Верх мастерства — вообще подстроить несчастный случай.



- 1 Компания ICA лечит головную боль. Раз и навсегда.
- 2 Обратите внимание на блики на воде, квадратную женщину и Хитмена, которого вид квадратной женщины, мягко говоря, смущает.
- 3 Технология bump делает охранников мускулистыми. А вы говорите «стероиды»!
- 4 Когда рядом с вами идет перестрелка, в которой гибнут копы, главное — оставаться на месте и не паниковать.

Еще раз о Джеспере Киде

Джеспера Кид нельзя назвать эксклюзивным композитором IO Interactive — на его счету саундтреки к проектам некоторых других компаний: **Splinter Cell: Chaos Theory**, **Messiah**, **MDK** и т.д. Однако и большинство игр датского разработчика не обошлись без участия нашего героя. Именно он сочинил музыку для всей серии **Hitman**, для **Freedom Fighters** и, похоже, не собирается останавливаться на этом. В чем секрет долголетия творческого тандема Джеспера Кид и IO Interactive?

Оказывается, талантливый композитор стоял у истоков этой компании. Давным-давно, еще во времена Sega Megadrive, Джеспер Кид и его старый друг **Якоб Андерсен** создали одну из первых датских игровых контор — **Zyrinx**. Продав свой дебютный проект **Subterranea** корпорации «Sega», счастливые разра-

ботчики быстренько предали родину и переехали в США. Но позже Якоба начала мучить совесть, и он вернулся в Данию, где основал IO Interactive. Джеспер Кид остался работать в своей манхэттенской студии, но сотрудничать с товарищем не прекратил.

Новое место жительства «помогло» Джесперу, когда он работал над саундтреком к **Freedom Fighters**. В одном из интервью он сказал: «Я записывал музыку для этой игры в то время, когда весь Нью-Йорк переживал одиннадцатое сентября. Это было очень странное ощущение: ты делаешь игру о том, как враги вторгаются в Нью-Йорк, сидя в офисе на Манхэттене, прямо напротив рухнувших башен-близнецов». Американская трагедия вдохновила Джеспера Кид на создание гениальной композиции **Red Army Choir** — главной темы **Freedom Fighters**.



Джеспер Кид — «предатель» и, по совместительству, талантливый композитор.

Между миссиями вы будете читать газетные некрологи, которые в красках описывают подвиги Хитмена: «Известный гангстер споткнулся, спускаясь с лестницы, и упал головой на топор. Другой не менее известный гангстер заснул, принимая ванну. Третий сорок раз подряд порезал себя ножом, пытаясь приготовить бутерброд. У них что, суицидальное обострение?!»

И боец, и певец, и сэмфишер

Имитация самоубийств, кстати, во многом стала возможной благодаря тесному сотрудничеству Хитмена с Сэмом Фишером. Сотрудник Агентства национальной безопасности научил нашего героя свешиваться из люков в лифтах и за шкуру затаскивать жертв в свое уютное гнездышко, перескакивать через перила, хитроумно разоружать противников и вытворять прочие смертельные трюки. Самый ужасный прием **Blood Money** — использование людей в качестве живого щита: на одном из скриншотов, например, Лысый прикрывается от пуль женщиной (ныне, видимо, покойной). Кроме того, наш герой наконец-то сможет прятать оружие. Пистолет-

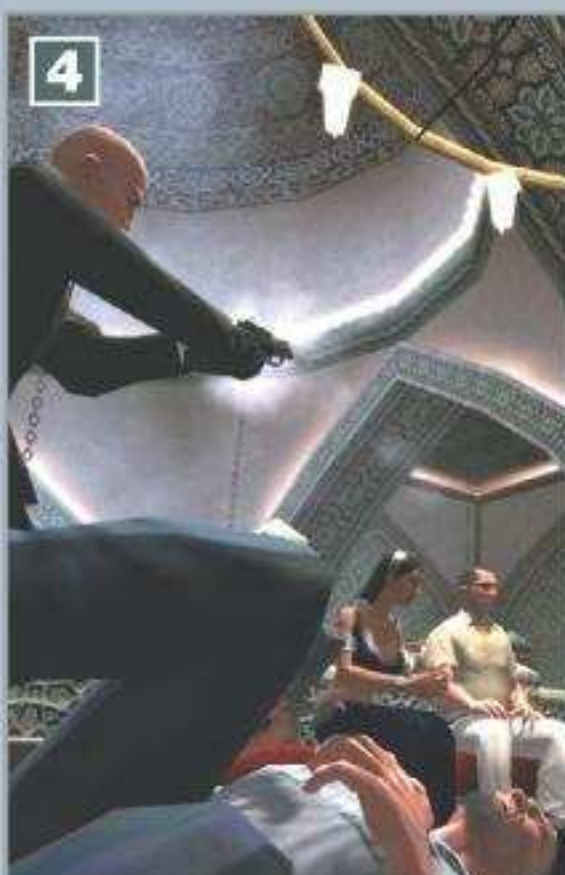
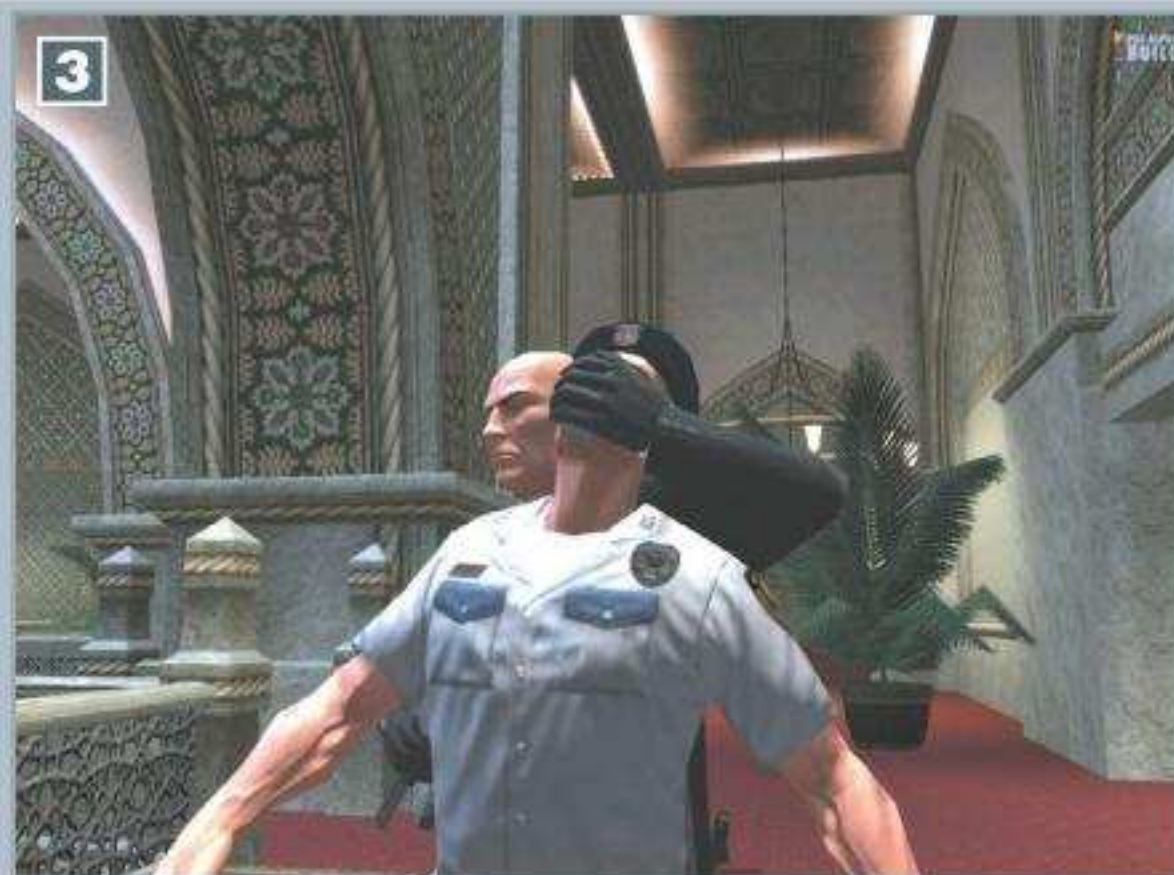
ты он держит в рукаве или за спиной, а более крупные пушки хранит, пардон, в штанах. Есть, впрочем, и ограничения: несмотря на отчаянные попытки, спрятать пулемет у нашего героя не получится. Может, стоило в детстве побольше налегать на йогу?

Еще одно серьезное улучшение — искусственный интеллект. Продюсеры **Eidos Interactive** на дизайн-документе клятнутся, что этот кремниевый гражданин был перевоспитан и теперь ведет себя на удивление хорошо. Правила игры, соответственно, стали намного строже: так, персонажи будут реагировать не только на трупы, но даже на пулевые отверстия в стенах.

Ну а как у нас обстоят дела с внешним видом? Перед тем как взяться за эту статью, мы просмотрели подшивку «Игромании» и обнаружили печальную тенденцию: с каждой новой частью оценка графики **Hitman**'а снижалась ровно на балл. Так что по идее мы сейчас должны сделать следующий прогноз: **Blood Money** получит шестерку, обидную, позорную и, скорее всего, справедливую. Но не будем. Дело в том, что перед побегом Хитмен подвергся серьезной пластической операции. Ветерана научили об-

ращаться с шейдерами третьей версии и познакомили с множеством новых технологий. Результат, судя по скриншотам, выглядит очень даже неплохо: персонажи обросли полигонами, заметно похорошели тени, да и детализация уровней повысилась. Герои стали намного больше похожи на людей: если раньше их морды смотрелись хуже тыкв, приготовленных для Хэллоуина, то теперь с такими поработанными физиономиями хоть на торжественный прием. И мы не шутим, детализация лиц действительно на высоте.

И напоследок еще одна приятная новость: музыку к игре, как и прежде, пишет **Джеспер Кид**, который... впрочем, читайте подробный рассказ про талантливого композитора прямо на этой странице.



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Если вы в свое время сходили с ума от «Леона» и «Пса-призрака», задышали в непередаваемой атмосфере **Codename 47** и писали школьные сочинения о том, как здорово быть киллером, то ждать **Blood Money**, разумеется, стоит.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

80%

PRINCE OF PERSIA: KINDRED BLADES

Степан Чечулин

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action ■ Издатель: Ubisoft Entertainment
 Разработчик: Ubisoft Montreal
 Похожесть: Серия Prince of Persia, God of War (PS2)
 Мультиплеер: Нет
 www.princeofpersiagame.com

ДАТА ВЫХОДА

Ноябрь 2005 года

Буквально до недавнего времени мы в «Игромании» твердо верили в то, что почетное звание «самый продуктивный сиквелостроитель» заслуженно разделяют EA со своими бесконечными игровыми сериалами и Epic Games, которая ничтоже сумняшеся поставила производство новых частей Unreal Tournament на поток. А потом в эту теплую компанию буквально на всех парах влетели горячие французские парни из Ubisoft. Для начала они осчастливили мир охапкой разнокалиберных экшенов вроде красноречивых Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield, Tom Clancy's Ghost Recon 2 и Tom Clancy's Splinter Cell, а затем возродили из праха знаменитого персидского Принца. Королевича помыли, побрили, провели ускоренный курс акробатической подготовки и запихнули в игру Prince of Persia: The Sands of Time. Там Принц бесстыдно носился по стенам, покорял публику невиданными доселе кульбитами, рубил направо и налево песочных монстров и не забывал, конечно, радовать своих поклонниц белозу-

бым голливудским оскалом. В целом возрождение Принца прошло более чем успешно.

На этом, понятно, дело не кончилось. Прошло чуть больше года, и на наши головы рухнула с потолка вторая часть походов Принца под будоражащим воображение названием Prince of Persia: Warrior Within. Надо сказать, что в промежутке между визитами на сцену наш герой явно вел не слишком здоровый образ жизни, ибо в новой игре перед нами предстал замученный жизнью и покрытый шрамами моджахед, который постоянно корчил страшные рожи, изобретательно расчлнял монстров и без стеснения ругался матом. Мрачная атмосфера, зубодробительный геймплей и умело закрученный сюжет — вот визитная карточка новых приключений Принца. А совсем скоро, как вы уже должны быть знаете из нашего отчета о E3, Принц поселится на ваших винчестерах уже в третий раз — в игре под названием Prince of Persia: Kindred Blades. Самое время точить мечи, ибо нас ждет действие еще более жестокое, а сюжет еще более драматичный.

Возвращение

Те, кто прошел Warrior Within, наверняка помнят, чем закончилась тамошняя история: Принц успешно порезал на ленточки всех, до кого только смог добраться, заборол не в меру буйного демона Дахаку и таки предотвратил создание песков времени. Не секрет, что у игры были две концовки: в первом варианте королевич воротился домой в гордом одиночестве, а во втором прихватил с собой прекрасную Кайлину, подобранную, кажется, где-то на Ленинградском шоссе. Мы это все к тому, что сюжет Kindred Blades как раз продолжает ту самую историю.

Итак, Принц возвращается в родной Вавилон и тут же осознает, что веселье только начинается (опять?!). Забавы с треклятыми песками времени привели к превращению всех его жителей в монстров, поэтому королевича вяжут еще до того, как он успеет слезть с боевого коня. Кайлина же, до глубины души потрясенная подобным безобразием, сиганула с обрыва — мол, ее скоростная смерть возродит пески вре-

мени, и у Принца появится возможность все исправить. Снова.

Но самое страшное, что в результате всех этих издевательств над временем из каких-то глубинных континуумов появляется Темный Принц — сиречь темная сторона Принца Светлого. Причем, что интересно, «братик» вовсе не замышляет пырнуть ножичком хорошего Принца, а, наоборот, жаждет сдружиться с ним и на пару бить монстров. Такая вот затравка.

Разработчики обещают удивить нас чрезвычайно интригующей, а местами и вовсе трагической историей и при этом заявляют, что Kindred Blades наконец завершит этот мексиканский сериал с песками времени и новые похождения Принца будут уже о другом.

Двойной удар

Kindred Blades — весьма брутальная забава, и детям младшего дошкольного возраста ее лучше не давать. И хотя в целом геймплей останется тем же, появление Темного Принца и городские декорации сделают игру куда разнообразнее.



- 1 Фирменный трюк Принца — «мясорубка на столбе» — никуда не делся.
- 2 Как всегда, на пути к славе Принца поджидают чудища вроде этого.
- 3 Темный двойник может тихо подкрадываться к противникам и убивать их одним ударом.
- 4 В Prince of Persia: Kindred Blades акробатика стала еще более зрелищной.

Недетские гонки

В Prince of Persia: Kindred Blades ожидается интересная сцена, где Принц устроит гонки по улицам Вавилона на самой натуральной колеснице, запряженной двойкой резвых лошадей. За каким лешим ему понадобилось рассекать улицы города на столь опасном транспорте? Понятно за каким — чтобы спастись от очередных врагов. Надо сказать, что поездка на колеснице проходит в теплой, можно сказать дружеской, ком-

пании супостатов, которые очумело прыгают Принцу на голову с явным намерением ее оторвать. Откровенно говоря, уже сейчас этот уровень выглядит потрясающе: ураганная скорость, мелькающие со сверхзвуковой скоростью дома и много-много врагов, которые набрасываются буквально со всех сторон... Надеемся, что в финальном релизе эта сцена будет играть и смотреться не хуже, а еще лучше, чем сейчас.



Прежде всего, отныне нас ждет четкое разделение труда: Светлый Принц, как и раньше, выступает в открытом бою, ловко разит врагов клинком, весело пинает их ногами и на потеху толпе выписывает такие воздушные кренделя, что остается только изумленно охать. А вот темный двойник предпочитает работать тихо. Он любит подкрадываться к противникам сзади и зверски резать им глотки или затаиться в тени, так что в пяти шагах пройдешь и не заметишь. Понятно, что благодаря этому вы сможете придерживаться той тактики игры, которая вам более симпатична. Неравнодушны к Сэму Фишеру — становитесь Темным Принцем, жаждете адреналина — берите под свой контроль Светлого и откручивайте вражьи рога в открытом бою, благо переключаются ипостаси Принца легко и просто — нажатием одной кнопки.

Обещана куча новых приемов, несколько свежих примочек, связанных с управлением временем, и сильно поумневший AI. Никаких подробностей об этом пока нет, доподлинно известно лишь то, что у Принцев будет новое оружие, с помощью которого очень удобно разбираться с противниками на расстоянии. Причем в то время как Светлый Принц использует простую веревку (ака

гарпун), Темный орудует устрашающего вида железной косой на цепи, буквально разрывающей супостатов на части.

Действие Kindred Blades, в отличие от предыдущих частей, происходит целиком и полностью в городе, и это (по словам авторов) позволит вам придумывать свои собственные тактики боя. Можно резво скакать по крышам и лупить врагов по макушке, падая на них сверху, а можно очумело носиться туда-сюда, заманивая противников в узкие переулки и дворики и уж там разбираться с каждым по отдельности. В общем, выбирайте, что ближе сердцу.

Графически Kindred Blades смотрится неплохо — но не более. Игра выходит на всех ныне здравствующих консолях и использует уже сильно потрепанный движок. Анимация по обыкновению на высоте, литры крови в наличии, а от здешних гонок на колесницах (утащены из PS2-игры **Shadow of Rome**) вообще захватывает дух. Однако моделям персонажей уже явно не хватает полигонов (и это еще мягко сказано), уровням — детализации, а спецэффекты, честно говоря, архаичны. Впрочем, Prince of Persia: Kindred Blades делает ставку не на графику, а на головокружительный геймплей и забористый сюжет — а этого у нее не отни-

мешь. Верим, что у кудесников из Ubisoft все снова получится.

■ ■ ■

Так же как и раньше, третий Prince of Persia производит самое что ни на есть благоприятное впечатление. Привычный геймплей с несколькими весьма удачными новшествами, захватывающий сюжет, приятная (уж в этом мы не сомневаемся) музыка и, что самое главное, потрясающе мрачная атмосфера, за которую мы готовы признаться в любви Kindred Blades уже сейчас. Понятно, что нынешней осенью нас ждет очередное жаркое приключение от Ubisoft. Для зябкого ноября — самое оно. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Два Принца, десятки приемов, сотни врагов, адреналиновый геймплей и головокружительный сюжет. Заочно записываем Prince of Persia: Kindred Blades в стопроцентные хиты и с нетерпением ждем релиза.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

70%

SERIOUS SAM 2

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action ■ Издатель: 2K Games ■ Разработчик: CroTeam
Издатель в России: 1C ■ Локализация: Логрус ■ Похожесть:
Serious Sam: The First Encounter, Serious Sam: The Second
Encounter, Will Rock ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА

Осень 2005

www.serioussam2.com

Первый **Serious Sam** был уникальной дерзкой игрой. В то время как создатели экшенов потели от напряжения, усложняя игровой процесс и улучшая искусственный интеллект, молодая хорватская студия **CroTeam** пошла совсем другой дорогой. Их «Серьезный Сэм» даже не пытался угнаться за модой. В этой игре не было никаких заметных новинок — только огромные игровые уровни, батальоны тупых монстров и стандартный набор оружия. Однако помимо невероятной простоты и прямолинейности у Сэма в запасе оказались и более серьезные козыри: потрясающее чувство юмора и «мясной» геймплей, который захватывал с первых секунд и не отпускал до финального босса. За счет этих качеств **Serious Sam: The First Encounter** и аддон **Serious Sam: The Second Encounter** быстро стали всенародными любимцами.

И вот теперь, спустя четыре долгих года, **CroTeam** собирается доказать, что формула из трех слагаемых — простоты, драйва и

юмора — не состарится никогда. Этой осенью внутри наших компьютеров вновь поселится суровый парень в джинсах и футболке, экраны мониторов будут ломиться от сотен и тысяч инопланетных монстров, а из колонок снова понесутся оглушительные вопли бомбистов-камикадзе. Встречайте — **Serious Sam 2** уже на подходе!

Несерьезный сюжет, серьезные разборки

Сюжет **Serious Sam 2** начинается там, где заканчиваются события **The Second Encounter**. Итак, бесстрашный Сэм все еще гоняется за подлым Менталом. Помогают ему в этом обитатели планеты Сириус, которые подражали нашему герою на поиск разбросанных по галактике частей некоего чудодейственного медальона. Аборигены утверждают, что эта мегапобрякушка способна помочь найти и уничтожить Ментала. Вот, собственно, и все. Впрочем, мы ведь понимаем — эта коротенькая и безумная исто-

рия является скорее не полноценным сюжетом, а просто предлогом, при помощи которого главного героя игры можно смело заслать в любую точку галактики, не задаваясь вопросами «зачем?» и «почему?».

Точек таковых, кстати, будет семь. Причем в противовес незатейливому сторилайну каждый мир, в котором предстоит побывать Сэму, — настоящий шедевр, до краев заполненный фантазией разработчиков. **CroTeam** собирается побеждать не только качеством, но и количеством: общее число уровней в **Serious Sam 2** перевалит за сорок, что больше, чем в первых двух частях вместе взятых.

Приключение (или правильнее будет сказать «бойня»?) начнется в инопланетном «Гонконге», который населяют орды разномастных тварей — от банальных монстров с циркулярными пилами вместо рук и до удивительных экзотических созданий. Затем нас ждут роскошные джунгли, бескрайние зеленые поля, развалины инопланетных памятников ар-

хитектуры и планета, почти полностью покрытая раскаленной лавой. Еще больше впечатляет обиталище гигантов, где вместо деревьев на десятки метров ввысь уходят ростки гигантской травы — можете себе представить, как выглядят местные деревья? А «зайцы» и «коровы»?

Дальше — веселее! Похоже, что с каждым новым миром крышу у создателей игры срывало все больше и больше. В результате мы побываем в мире, который создан по мотивам знаменитого фильма «Кинг-Конг», и даже посетим планету, где проживают фанаты Элвиса Пресли.

Естественно, все эти невероятные места будут заселены не менее невероятными и очень агрессивными созданиями. В игровом зверинце обитает более четырех десятков самых разных существ — то есть на новом игровом уровне мы будем встречать по одной ранее невиданной твари, которая ждет не дожидается своей порции свинца или плазмы промеж глаз. Ну и не забывайте про обязательных для такой игры



1 Плагат! Они украли эту машину из мультфильма «Тайна третьей планеты»!

2 Вот он — наш любимый шар-самокат!

3 Новая версия всеми любимого «боксер»: голова нужна не для того, чтобы туда есть, а для того, чтобы взрываться.

4 Похоже, «зеленые» решили перейти к более действенным методам: теперь тех, кто обижает природу, будут «обижать» зеленой слизью.



Больше, еще больше!



Это по меркам Serious Sam 2 даже не босс — ростом не вышел.

Одна из самых вкусных изюминок **Serious Sam 2**, разумеется, боссы. А вернее — размеры этих боссов. Помните самого последнего злодея из **Serious Sam: Second Encounter**? Большой был, зараза, почти как небоскреб. Так вот, в **Serious Sam 2** такого роста будут некоторые «рядовые» монстры.

Самый же огромный босс из второй части оказался столь велик, что сотрудники CroTeam обратились в редакцию книги рекордов Гиннеса с предложением занести его в знаменитое издание как самого большого монстра за всю историю компьютерных игр. Редакция пока думает.

боссов — их, кстати, тоже будет раза в два больше, чем в прошлых частях.

Разумеется, далеко не все монстры будут новыми — многие создания перекочевали в продолжение из оригинальной игры: мохнатые циклопы, демоны с ракетницами, злобные паренки на гусеничном ходу, орущие благим матом бомбисты-камикадзе и так далее. Впрочем, это даже здорово — ведь дизайн монстров в **Serious Sam** был на очень даже на высоте. Описания новых зверюг также впечатляют: здесь вам и огромные муравьи, и клоуны на колесах, и омерзительные зомби, которые вооружены дубинами с шипами, и гигантские роботы-пауки размером в треть футбольного поля. Продолжать этот список можно и дальше — но мы, пожалуй, не будем лишать вас радости «первого свидания».

Пушки-пампушки

Ну как — понравились вам эти замечательные создания? Да? А теперь давайте подумаем, как мы их будем убивать. По оригинальности оружие из **Serious Sam 2**, пожалуй, ничуть не уступает монстрам — чуточку сумасшедшие

креативщики из CroTeam и здесь потрудились на славу. В их исполнении даже стандартные дробовики, гранатометы, пулеметы, снайперские винтовки и плазмометы выглядят очень необычно и стильно. Что уж тогда говорить о позаимствованной из кучи игр чудо-пушки, которая стреляет дисками от циркулярной пилы? Эту пушку, к слову, можно использовать и в качестве холодного оружия для ближнего боя.

Но главный «оружейный приз», разумеется, получает похожая на попугая птичка Клодовик, которая сама ищет врагов и сбрасывает на них бомбы. Вам уже смешно? Тогда давайте смеяться дальше: когда Клодовик не находит цель, он обижается, возвращается к Сэму и бросает свой смертоносный груз прямо ему на темечко. Такой вот забавный побочный эффект.

Помимо переносных пушек будут, разумеется, и любимые всеми массовыми убийцами стационарные турели с бесконечным боезапасом. Но самый шик — это, конечно же, разнообразный транспорт, которым теперь позволено управлять Сэму. Тут вам и квадроциклы, и летающие танки, и боевая «доска для сер-

финга», и даже тарелка на антигравитационной тяге. Самым же любимым средством передвижения любого пионера, разумеется, станет «death rollerball» — утыканный шипами мяч-самокат. Устроен он так: герой залезает внутрь и начинает неспешно нарезать круги по окрестностям, превращая встречных в безобидные мокрые лужицы.

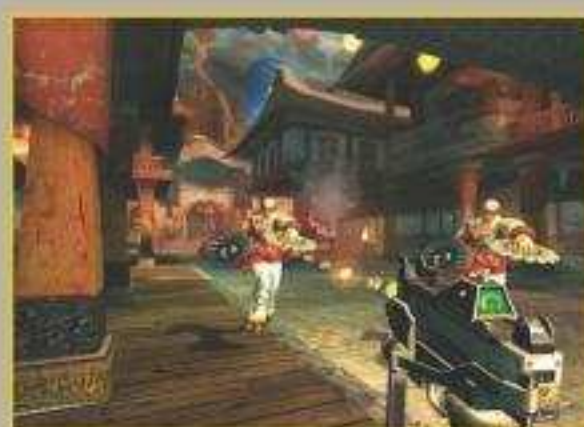
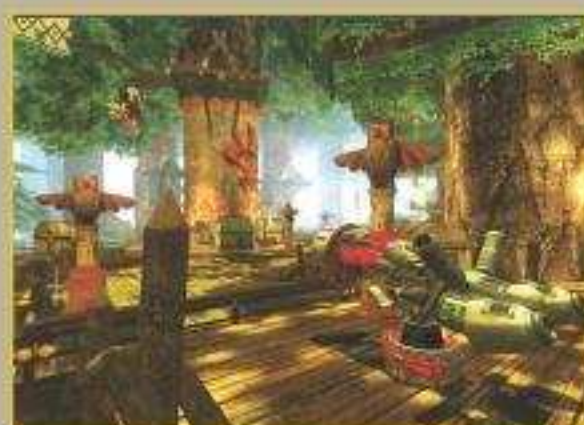
Кстати! Если по пути вам вдруг попадется высокая и неприступная стена — смело рулите в самую ее середину. Взорвать дом? Тоже без проблем! По словам разработчиков, почти все растения и постройки в игре — уничтожаемые. К примеру, один из уровней представляет собой город, который практически полностью состоит из деревянных хибар. Так что при наличии мощного оружия населенный пункт можно в буквальном смысле слова стереть с лица земли. Если, конечно, будет желание. Впрочем, в том, что оно у вас будет, мы не сомневаемся.

■ ■ ■

Разумеется, лучше станет и графика — как-никак четыре года прошло. Как и прежде, CroTeam использует движок соб-

ственной разработки, однако небесных красот и технологических прорывов от него ожидать не стоит (в той версии, что мы видели на E3, в игре так и вовсе не было многих весьма важных вещей, например — человеческой физики), однако ставка делается на способность «моторчика» переваривать огромные уровни с сотнями монстров. Улучшена и обработка открытых пространств — к примеру, те же самые инопланетные джунгли по-настоящему радуют глаз. Нет претензий и к фантазии художников — судя по скриншотам, второй Сэм вряд ли наскучит нам своими унылыми и однообразными уровнями. Ну а если все-таки подобное случится, то всегда можно попробовать свои силы в многопользовательском режиме. Мультиплеер первых двух игр был очень динамичным, увлекательным и «мясным». Надеемся, что **Serious Sam 2** продолжит эту традицию.

И не только эту, но и все остальные. Ведь главное для нового **Serious Sam** — не ломать то, что уже было построено. Судя по всему, разработчики это отлично понимают и собираются предложить нам «классический» экшен. Как раз такой, какой мы ждем. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Достойное продолжение экшена, который никогда не хотел «быть как все». Во второй части **Serious Sam** мы не увидим чего-то особо нового, однако в случае с Сэмом это, может быть, даже хорошо.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

80%

STAR WARS: BATTLEFRONT 2

Игорь Варнавский

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action • Издатель: LucasArts Entertainment

Разработчик: Pandemic Studios

Похожесть: Star Wars: Battlefront, серия Battlefield

Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

www.lucasarts.com/games/swbattlefrontii/indexFlash.html#Home

ДАТА ВЫХОДА

1 ноября 2005 года

«Командую всем: приказ 66!» — прошипел Лукас в передатчик и, довольный, откинулся на спинку кресла. «Скоро, совсем скоро во всей **LucasArts**-галактике не останется ни одной игры без инициалов «Star Wars» на борту, — пробормотал он себе под нос, — и никаких вам **Monkey Island**, **Grim Fandango** и **Sam & Max Freelance Police**. Вся галактика падет ниц перед моей армией клонов — армадой безликих **Star Wars**-игр...»

501-й краснознаменный

Дарта Лукаса и его «звездную» шарашку **LucasArts** можно упрекать в чем угодно, но в одном им не откажешь: делать интересные игры они все еще умеют. Что представлял собой прошлогодний **Star Wars: Battlefront**? Стопроцентно конъюнктурную игру — в меру качественный, но ничем особо не примечательный клон **Battlefield 1942** (во всем, включая название). Выпусти его любая другая компания, он бы прошел незамеченным, в руках «лу-

касов» же игра моментально стала хитом. Свою роль, конечно, сыграл бренд **Star Wars** и удачно выбранная дата выхода (одновременно с релизом DVD-версии классической трилогии, к которой к тому же была приложена демо-версия игры).

Вторую часть, по всей видимости, ждет не меньший успех — публика еще не остыла от третьего Эпизода и потому считает с прилавков все, что имеет хоть какое-то отношение к «Звездным войнам». Кардинальных реформ не предвидится, это будет все тот же **Star Wars Battlefield** без всякого намека на тактику и осмысленность. Зато мелких изменений — выше крыши.

Больше всего пинков оригинальная игра собрала за куций сингл. По заведенной еще в **Battlefield 1942** традиции ее превратили в набор уровней, не связанных никаким сюжетом. В **Star Wars: Battlefront II** нас ждет уже полноценная кампания. В основу сюжета легли книги фантаста **Тимоти Зана** о похождениях одного из штурмовиков элитного 501-го легиона Империи, которым ко-

мандовал лично Дарт Вейдер (именно они сопровождали Энни Скауйокера во время зачистки башни джедаев в третьем Эпизоде). Всем фанатам срочно радоваться — поиграть за Империю и ситхов дают не так уж часто, посмотреть на события фильма от лица второстепенных героев — еще реже. Игра стартует еще в эпоху Клонических войн (то есть в промежутке между вторым и третьим Эпизодами), а закончится самой крупной победой Империи над повстанцами. Миссий всего двенадцать, каждая из них будет разворачиваться на новой планете (благо в игре используется материал всех шести частей). Вместо скриптовых сцен (а может, просто в нагрузку) будут кадры из фильмов.

Джедаи оптом и в розницу

Небольшая встряска ожидает и мультиплеер. В дополнение к старым уровням появятся пятнадцать новых, причем восемь из них будут в космосе. «Визитная карточка «Звездных войн» — это сражения гигантских скоплений

космических кораблей!» — открывают Америку разработчики. О том, что обещанный космос по размерам будет, наверное, не больше коробка спичек, они благоразумно умалчивают (игра выходит на PlayStation 2 и Xbox, а значит, карты будут такие же тесные, как и раньше). Хотя... на одной карте в **Star Wars: Battlefront II** может быть до 64 игроков, а это не так уж мало.

Просьбы сделать джедаев играбельными наконец-то были услышаны (в первой части ими рулил искусственный идиот) — получите и распишитесь, гарантия полгода, спасибо за покупку, приходите еще. Граждане с избыточным содержанием мидихлориан в крови не только владеют Силой и имеют на вооружении табельный меч, но еще и полностью неуязвимы. Стать джедаем (или ситхом — смотря за кого играешь) можно лишь при выполнении ряда условий (чтобы заполучить Вейдера в миссии, где имперцы захватывают корабль Леи Органы, надо перебить всех повстанцев в определенной лока-



- 1 Если удастся прорваться сквозь огонь защитных турелей, можно влететь в ангар вражеского корабля и вволю побезобразничать.
- 2 Вуки в Матрице?!
- 3 Движок, увы, не изменился ни на йоту.



The saga isn't complete

Несмотря на то что официально тема «Звездных войн» закрыта и возвращаться к ним в ближайшем будущем, вроде бы, не собираются, то и дело появляются слухи о возможности съемок нового Эпизода. Рано или поздно это должно случиться (ни 20th Century Fox, ни сам Джордж Лукас ни за что не выпустят из рук вымя столь дойной коровки), но хотелось бы, чтобы это случилось все-таки рано, потому что «поздно» у Жоры означает 20-30 лет. В режиссеры прочат **Стивена Спилберга** — он

давно точил зубы на «Звездные войны» и даже хотел снять «Атаку клонов», но, увы, ему это не удалось. Но даже если слухи окажутся правдой и Спилберг действительно возьмется за новую часть, это будет нескоро — график у него уже расписан на несколько лет вперед. Почему мы говорим «новый Эпизод», а не «седьмой Эпизод»? Да потому что Лукас опять может выкинуть свой излюбленный финт — выпустить сначала Эпизоды X-XII и только потом — VII-IX.



Интересно, какими были бы «Звездные войны», если бы их снял Спилберг?

ции; на Утапау — убить Гривуса; на других картах достаточно набрать больше всех фрагов) и лишь на короткое время. По истечении этого времени ваш подопечный вновь превратится в «золушку» (то бишь в обычного бойца), так что лучше использовать его с максимальной отдачей. Врагов в это время лучше оставить товарищам по команде, а самому сосредоточиться на выполнении миссии — например, прорваться на корабль противника и вывести из строя его силовую установку (которую могут тут же починить вражеские инженеры). Впрочем, выиграть в матче можно и обычным способом — тупо отстреливая солдат неприятеля. Как только у вражеской команды иссякнет запас «билетов», можно раскупоривать шампанское (или что там они пьют в далекой-далекой галактике?) и любоваться победной реляцией. Если кто-то из обладателей световых мечей вдруг вздумает покромсать собственных коллег по команде (все равно они ничего не смогут сделать в ответ), ему сразу урежут время, отведенное на джедайство. В список VIP-персон вошли Дарт Сидиус (он же сенатор Палпатин; использует молнии), Оби-Ван Кеноби (расшвыривает противников с помощью

умения Force Pull), Дарт Вейдер (коронный трюк — удушение), генерал Гривус (вооружен сразу четырьмя мечами), Йода, Мэйс Винду и Дарт Мол (на какие спецприемы полагается эта троица, не сообщается).

Все достижения игроков, сделанные за время онлайн-по боищ, будут сохраняться на сервере LucasArts. Зачем — пока не ясно, но, скорее всего, лучшие игроки будут каким-то образом премироваться (см. **Battlefield 2**).

Каждая из сторон (повстанцы и Империя; Республика со своей армией клонов и Торговая Федерация) получит в свое распоряжение новый класс — офицеров (у всех они называются по-разному, но задачи везде одни и те же). Координировать с их помощью действия вряд ли получится (на поддержку голосовой связи могут рассчитывать только подписчики Xbox Live; навороченной системы радиосвязи, как в Battlefield 2, тоже не предвидится), но как передвижные «локаторы» они сгодятся (командеры могут узнавать о приближении противника еще до его появления в зоне видимости). Кстати, класс теперь можно поменять на лету — для этого нужно лишь подойти к одному из специальных устройств, расставленных на картах.

Все без исключения юниты обзаведутся способностью sprint (возможность резко увеличивать скорость на определенное время), а мультиплеер — новыми режимами игры: Capture the Flag, Acquire и Defend.



Дата релиза Star Wars: Battlefront 2 вновь подобрана удачнее некуда — 1 ноября 2005 года, одновременно с выходом третьего Эпизода на DVD. Благодаря масштабной рекламной кампании, которая будет сопровождать это событие, игра быстро взлетит на макушки чартов и... столь же быстро оттуда скатится. Потому что в отличие от того же Battlefield 2 это всего лишь блокбастер — хороший, но сугубо проходной.

P.S. По адресу www.501st.com находится веб-представительство фанатской организации The 501st Legion (также известной как «Кулак Вейдера»). В ней состоит более двух с половиной тысяч человек из 21 страны мира. Всех их объединяет страсть наряжаться Дартом Вейдером, штурмовиками, пилотами TIE Fighter и другими отрицательными персонажами «Звездных войн». Присоединиться к ним очень просто, нужно лишь обзавестись костюмом одного из bad guys и направить заявку руководству организации. ■



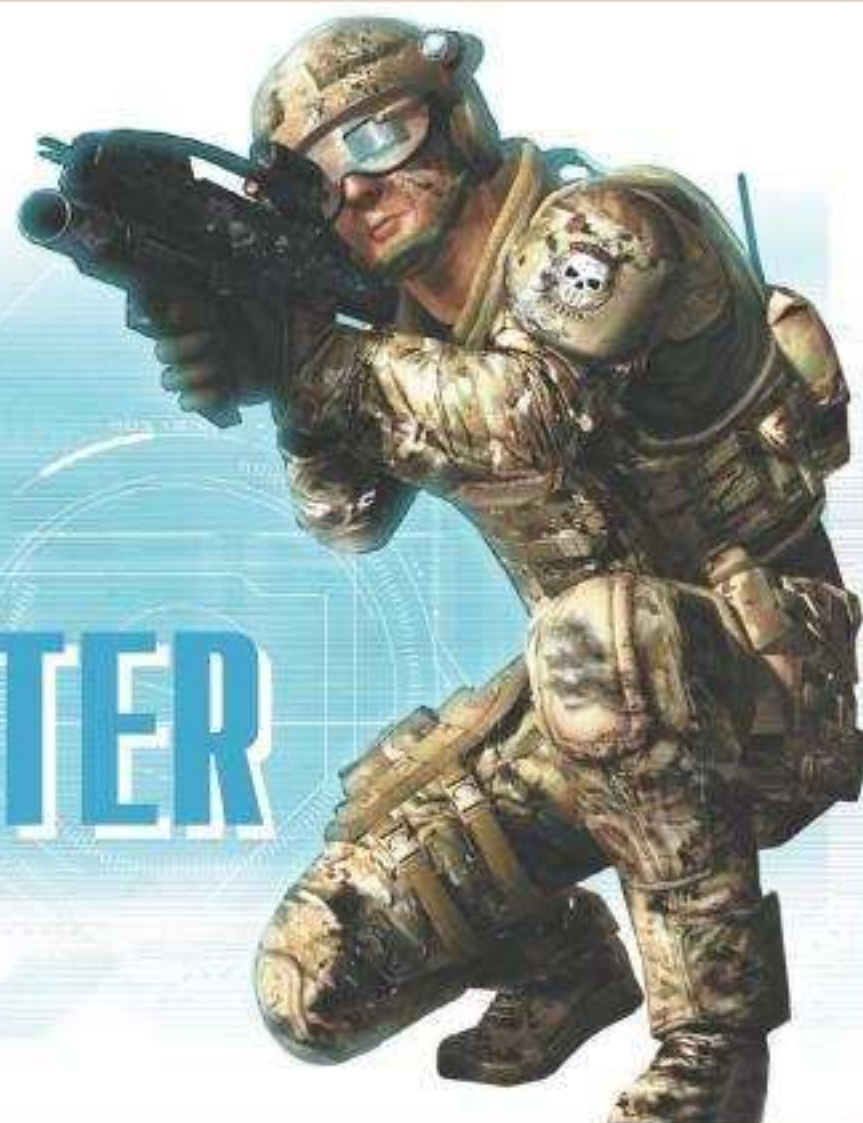
БУДЕМ ЖДАТЬ?

Второй по счету «Battlefield про джедаев», отягощенный минимумом смысла и максимальным зарядом того, что называется fun. Чистого и незамутненного удовольствия то есть.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

80%

TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER



Андрей Александров

Жанр: Тактический экшен • Издатель: Ubisoft Entertainment
Разработчик: Red Storm/GRIN
Похожесть: Tom Clancy's Ghost Recon
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
www.ghostrecon.com/us/ghostrecon3

ДАТА ВЫХОДА

Осень-Зима 2005 года

Один из самых страшных грехов в любой из армий мира — это, разумеется, дезертирство. И понятно — бежать из части, оставив там своих товарищей, это, пардон, подло. Большинство «бегунов», конечно, рано или поздно возвращаются: кто сам, а кто в компании озлобленных «преследователей». И «губа», которой их обязательно встретят, далеко не самое страшное наказание. А вот презрение соседей по казарме — это совсем другое дело.

Впрочем, в наших PC-краях с дезертирами поступают куда демократичнее. Ну вот, например, **Tom Clancy's Ghost Recon**, один из лучших бойцов полка тактических экшенов, переметнулся в свое время в лагерь почитателей PlayStation 2 и Xbox — и что? Да ничего — поругались немного и забыли. Ну а когда третью часть неожиданно для всех анонсировали на PC, никто не стал тыкать пальцем и кричать: «У-у, предатель!». Наоборот — все обрадовались. Сначала чуть-чуть, а затем — много-много.

Впрочем, присаживайтесь поудобнее. Это долгая история.

Направо! Налево! Кругом!

Первая игра сериала — **Tom Clancy's Ghost Recon** — появилась в далеком 2001 году. Родители проекта — компания **Red Storm** — к тому времени уже заслужили титул создателей лучших тактических экшенов по нашу сторону Млечного пути. Благодарить им за это стоит **Tom Clancy's Rainbow Six** — многосерийную историю про то, как придуманное стариком Клэнси подразделение «Радуга 6» крошит террористов. Главным преимуществом и одновременно недостатком этой игры был режим предварительного планирования. Перед тем как повести своих орлов в бой, игроку приходилось расписывать на специальной карте все детали операции: здесь «зеленая» группа открывает дверь и закидывает в комнату гранату, здесь — поворачивает налево, а здесь — притормаживает и ждет, пока коллеги не закончат свое черное дело.

Этот режим, с одной стороны, позволял придумывать очень

слаженные и увлекательные операции, но с другой — значительно повышал «порог вхождения» в игру. На то, чтобы детально изучить все возможности, уходило до нескольких дней — такой срок выдержит далеко не каждый геймер (отметим, что в последней игре сериала — **Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown** — разработчики пошли на попятную и отказались от системы предварительного планирования, впрочем, это уже совсем другая история, о которой мы к тому же рассказывали в **июньском номере** нашего журнала). Видимо, именно для таких вот «недоходчивых» товарищей и было решено сделать более доступную игру — **Tom Clancy's Ghost Recon**. Место антитеррористического подразделения здесь занял отряд «Зеленых беретов», который помогал угнетенному грузинскому народу выдворить со своих земель российских захватчиков (такие вот господин Клэнси пишет сюжеты — что ж поделаешь). На покой отправился и режим предварительного планирования: его заменили тактической картой, где

игрок мог видеть местоположение всех своих бойцов и в реальном времени отдавать им несложные приказы. Добавим сюда отличный искусственный интеллект подчиненных — бойцы легко могли постоять за себя в том случае, если командир отвлеклся от руководства ими — и получим, пожалуй, самый динамичный и увлекательный тактический экшен в истории игростроения.

Следом за оригинальной игрой под знамена тактики в реальном времени были призваны два очень достойных аддона: **Tom Clancy's Ghost Recon: Desert Siege** перенес нас в жаркие пустыни Афганистана, а **Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder** отправил бравых американских спецназовцев «отдыхать» на Кубу. Ну а дальше...

А дальше маркетологи из **Ubisoft** и **Red Storm** влюбились в консоли. Первые слухи о том, что дитя, рожденное в результате этих пылких и страстных отношений, окажется кривоногого и убого, появились задолго до того, как мы увидели саму игру: в интернете кто-то выложил под-



- 1 Долгожданный вид от первого лица радует глаз, не правда ли?
- 2 Ну что, мексиканский путо? Не ждешь подлого удара из-под машины?
- 3 Протирающий экран затылок бойца, другой интерфейс, картинка, которая «замазана» модным спецэффектом — именно так игра будет выглядеть на консолях.
- 4 Все внимание на бойца. А точнее — на его экипировку и позу. Красивый дядя, реалистичный.

Солдаты будущего

Стоит отметить, что идея Integrated Warfighter System высосана разработчиками отнюдь не из пальца — все крупные военные державы мира сейчас озабочены тем, чтобы «втиснуть» в экипировку обычного солдата как можно больше электронных устройств. Так, например, в США уже несколько лет идут работы над проектом Future Force Warrior. «Боец будущего», по мнению американских инженеров, должен быть закован в прочный, но легкий бронежилет и вооружен оружием, которое оптимизировано для ведения боя в городских условиях (речь в первую очередь идет о штурмовой винтовке OICW). Вдобавок к этому в стандартный

комплект поставки входит множество всяких «рюшечек» — начиная с прибора ночного видения и заканчивая датчиками, которые следят за состоянием здоровья каждого бойца. Ну а венчает все это, разумеется, коммуникационная система. Она позволяет командиру видеть, где находятся его подчиненные, и отдавать им приказы — подобный подход значительно повышает слаженность и быстроту действий подразделения, что на поле боя обычно приводит к победе.



дельный «скриншот», на котором от руки был нарисован человек с автоматом. Подпись к нему вещала (перевод очень вольный): «мы еще не знаем, как выглядит финальная версия второй части Tom Clancy's Ghost Recon, но в ней точно будет проклятый вид от третьего лица».

Впрочем, камера, закрепленная за спиной главгероя, это еще цветочки. Главная трагедия заключалась в том, что из **Tom Clancy's Ghost Recon 2** полностью убрали тактическую карту. Вместо этого нам предлагались стандартные для консолей «похождения бравой четверки»: игрок управлял бойцом-командиром, за которым, как на веревочке, болтались три соплеменника. Руководство ими было сведено к примитивным командам вроде «кинь гранату туда», «выдвинься сюда и укокошь всех «чарли» и далее в том же духе (стоит отметить, что в недавнем **SWAT 4** использовалась аналогичная система — вот только реализована она была на порядок лучше). В результате фанаты первой части обрушили на разработчиков такой шквал критики, что выход игры на PC было решено отменить от греха подальше. Взамен же нам предложили проект, который носит название **Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter** и разрабатывается под огромное количество платформ сразу: от ультрасовременного Microsoft Xbox 360

и до старушки Sony PlayStation 2. Отложите помидоры: создатели игры обещают учесть предпочтения всех игроков, сделав каждого из них счастливым. И знаете — судя по последним донесениям разведки, у них это отлично получается.

Мексика в огне

Сюжет Advanced Warfighter отправит нас в далекий 2013 год. Именно тогда, по мнению Тома Клэнси, на вооружение армии США поступит Integrated Warfighter System (IWS) — комплекс устройств, благодаря которому любой солдат на поле боя будет чувствовать себя сухо и комфортно. «Фундамент» IWS — это система спутниковой навигации. Она позволяет точно определять местоположение каждого подчиненного. Второй важный элемент — связь: командир может не только общаться с бойцами по радио, но и, как заядлый фанат **Starcraft**, «рулить» ими прямо на экране переносного компьютера. Вдобавок к этому предлагается огромное количество вкусностей: передача изображения с самолетов-шпионов, «умное» оружие вроде штурмовой винтовки OICW, которая позволяет стрелять, не высываясь из укрытия и т. п.

Отпраздновать принятие новой системы на вооружение американская армия решила в Мексике. Благо там как раз то ли террористы разбушевались, то

ли правительство забыло, как правильно пишется слово «демократия» — в общем, пора ехать и наводить порядок. На протяжении десятка миссий игроку придется освобождать заложников, поддерживать друзей, уничтожать врагов и заниматься прочими интересными вещами.

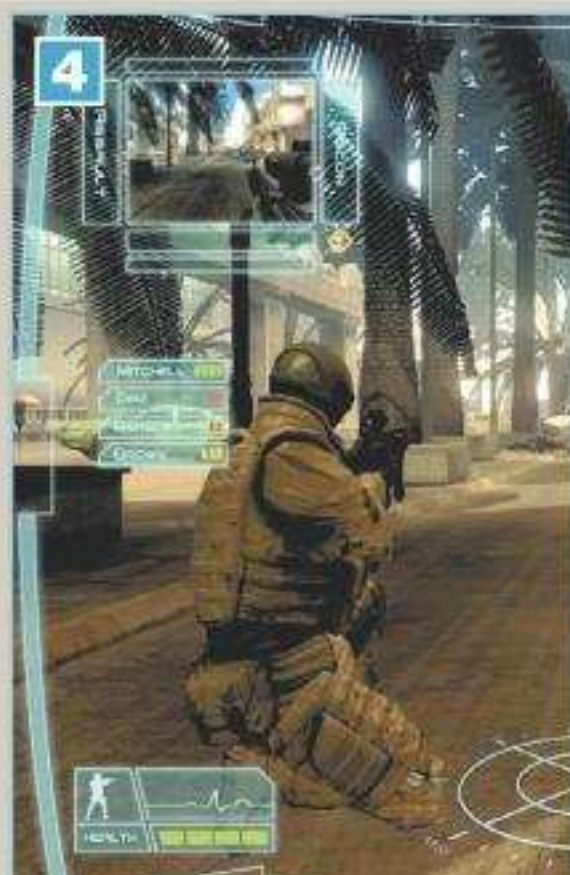
Если прошлые серии Ghost Recon были в первую очередь «заточены» на открытые пространства, то в Advanced Warfighter нам предстоит сражаться в основном на улицах Мехико-Сити. Городской бой — это совсем иные условия и иная тактика. Знают ли об этом разработчики? Судя по ролику с недавней Е3 — да. В нем показаны очень грамотные действия четверки бойцов: парни не боятся делиться на подгруппы, грамотно пересекают перекрестки, используют углы зданий и т. п. Будем надеяться, что ролик не «показушный» и в игре мы получим все возможности, необходимые для удачного ведения городского боя, — как это было, например, в **Full Spectrum Warrior**.

Еще одна замечательная новость — PC-версию Advanced Warfighter разрабатывает шведская студия **GRIN**, которая несколько лет назад подарила нам замечательную автоаркаду **Bandits: Phoenix Rising**, а нынче балуется всякими интерактивными «развлечениями» для военных. «Грины» очень серьезно по-

дошли к своей работе и планируют сделать игру похожей именно на первую часть Ghost Recon. Так, во-первых, управление изначально оптимизируется под мышь и клавиатуру, а это значит, что в игре мы встретим очень метких и опасных противников (с геймпада прицеливаться, как известно, очень сложно, поэтому разработчикам тамошних экшенов приходилось «притормаживать» оппонентов, чтобы они были игрока не слишком уж сильно). Во-вторых, вернется и вид от первого лица — играть с ним удобно и более привычно. И, наконец, в-третьих, мы вновь увидим тактическую карту. Подробности о том, каким именно образом она будет реализована и сколько бойцов игрок сможет контролировать одновременно, пока неизвестны — но разве это главное?



Нет, главное то, что Advanced Warfighter в GRIN-исполнении имеет все шансы стать «настоящим продолжением» первой части Ghost Recon. Да, конечно же, игра может еще провалиться, разработчики могут забыть про атмосферу, а Том Клэнси — выдать самый кошмарный за всю свою писательскую карьеру сюжет. Но мы будем надеяться, что этого не случится и бои на улицах Мехико-Сити напомнят нам сражения в старой доброй Грузии. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Выпустив Tom Clancy's Ghost Recon 2 — игру спорную во всех отношениях — разработчики, похоже, решили одуматься и вернуться в третьей части к тому, с чего собственно и начиналась серия. Мы этому, разумеется, только рады.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

80%

BAD
DAY LA

ON AIR

Олег Ставицкий

ЖАНР

Action

ИЗДАТЕЛЬ

Enlight Software

РАЗРАБОТЧИК

Enlight Software

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Акелла

ПОХОЖЕСТЬ

State of Emergency, Postal,

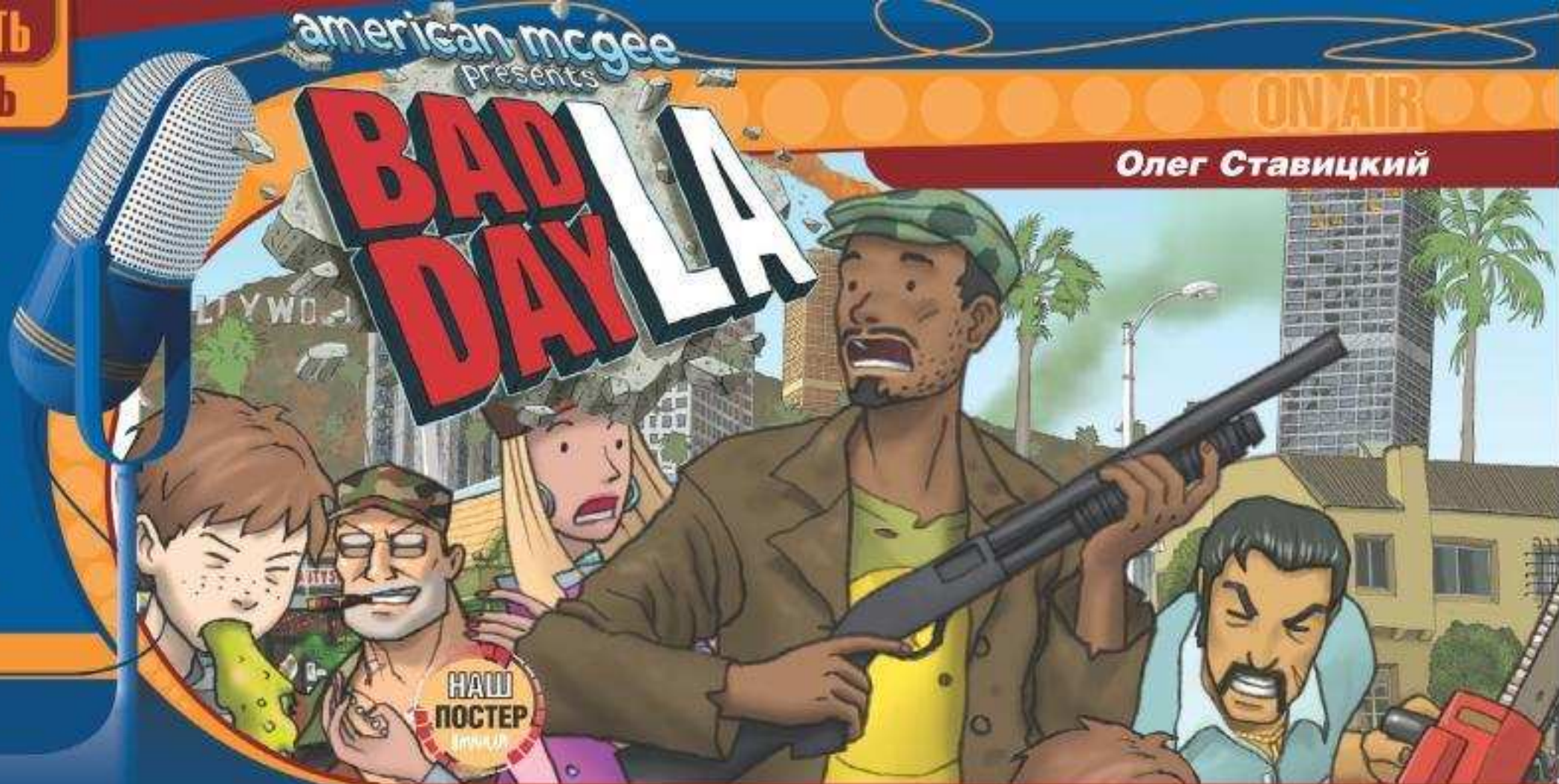
МУЛЬТИПЛЕЕР

Нет

ДАТА ВЫХОДА:

Зима 2006 года

www.enlight.com/bdla



Американ Макги в своей повседневной одежде.

Найдя прибежище в объятиях красноречивого китайского гения **Тревожа Чана**, некогда одиозный продюсер, а ныне сотрудник **Enlight Software** **Американ Макги** грозит выпустить самую неpolitкорректную игру со времен незабвенного **Postal**. Имя ей — **Bad Day LA**. Это второй после **Scrapland** проект, который Макги продюсирует в составе фабрики народного китайского игрового искусства. И если в случае со **Scrapland** приставка **American McGee Presents** была приколочена скорее из маркетинговых соображений, то сейчас ситуация несколько иная. Историю об объятии всевозможными катаклизмами Лос-Анджелесе Макги при-

думал и спродюсировал самостоятельно. Фактически, **Bad Day LA** — первый после **American McGee's Alice** собственный проект культового продюсера.

Разумеется, «Игромания» никак не могла пройти мимо свежей игры от человека, который подарил миру самое странное и параноидальное переложение кэрролловской классики.

Не день Бэкхэма

Когда Макги держал ответ перед «Игроманией» за свое вмешательство в процесс создания **Scrapland**, он описал **Bad Day LA** как урбанистический боевик в духе **Medal of Honor** и **Call of Duty**. Мы поцокали языками, посетовали на отсутствие скриншотов и подробностей, после чего покорно принялись ждать. Шутка, конечно, была хороша — **Bad Day LA** оказался комедийным экшеном про афроамериканца, который снует по охваченному паникой Лос-Анджелесу. Удивительно, но несмотря на то, что с точки зрения геймплея новый проект Макги не содержит особых откровений, мы затрудняемся привести сколько-нибудь похожую на **Bad Day LA** игру. На ум приходит разве что **State of Emergency** — хулиганская аркада трехлетней

давности. Изданная контркультурщиками из **Rockstar**, игра предлагала вам примерить ботинки революционера в охваченном анархией государстве. Широкие народные массы живым потоком носились по картонным декорациям супермаркетов, а вы с шотганом наперевес прорубали дорогу к демократии.

В **Bad Day LA** происходит примерно то же самое: в один прекрасный момент на ничего не подозревающих жителей Лос-Анджелеса сваливаются все известные человечеству несчастья. Террористы, зомби, шторм, диарея... продолжите список сами. Главный герой — афроамериканец, бывший продюсер, а ныне успешный бомж и пропойца, никого не хочет спасать и уж тем более не горит желанием остановить террористов. Он просто, как и все, хочет выбраться из объятий ужасом, кровью и детской мочой города. Все это — в окружении неpolitкорректного юмора про сексуальные меньшинства, карликов, женщин и чуть ли не про Саддама Хусейна. Такая вот прекрасная игра.

Ознакомившись с концептом **Bad Day LA**, мы поняли, что Макги просто обязан отчитаться перед нами о задуманном им беспределе. Чем он и займется на протяжении трех нижеследующих страниц, наполненных самого что ни на есть отборного эксклюзива. Внимайте!

ИМНИЦА Привет из России! Во-первых — как сидит купленная в Москве буденовка? А во-вторых — готовы ли вы как на духу ответить: что это за непотребство вы там удумали вместе с **Enlight**?! Террористы, негры и карлики? Куда смотрит Тревожа Чан?



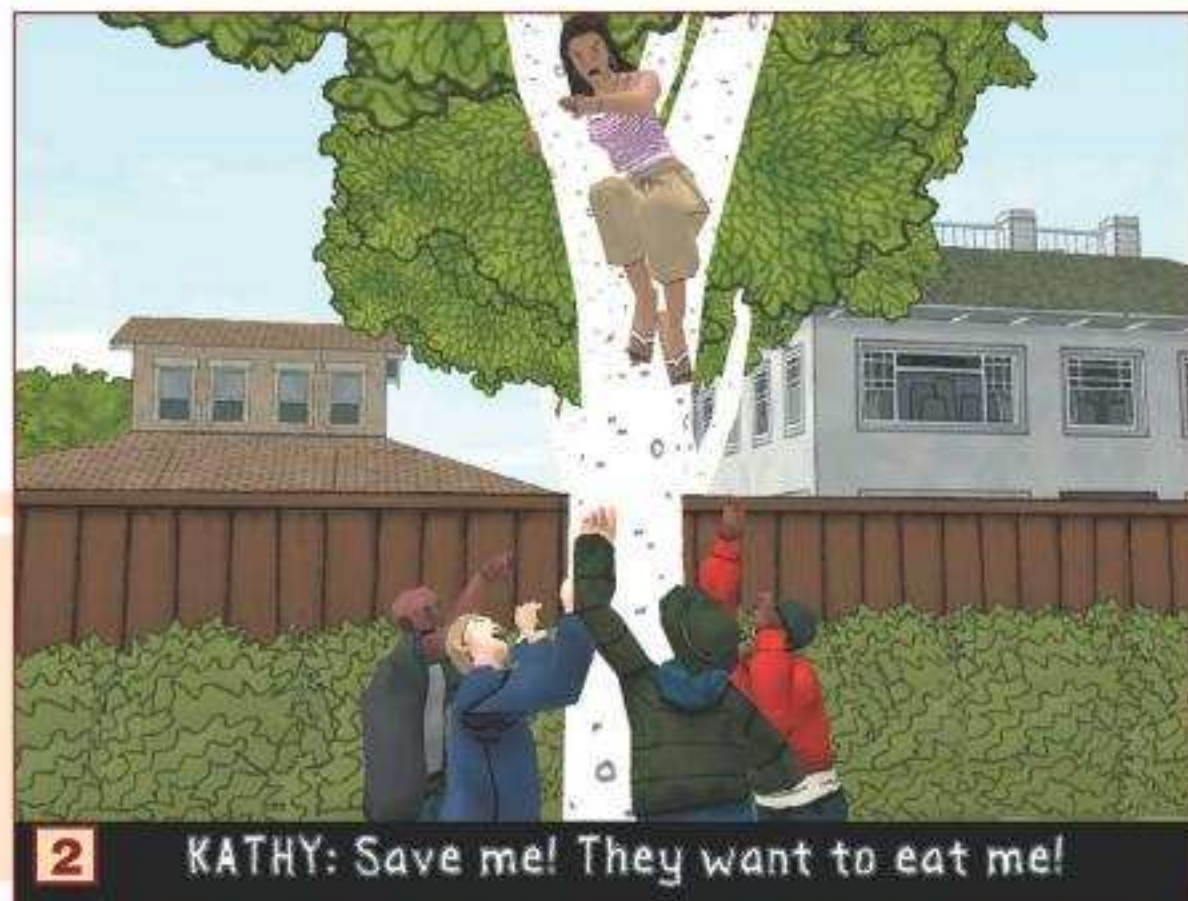
[Макги]

Американ Макги: Привет из Китая! Во-первых — спасибо, буденовка сидит замечательно, планирую прикупить также шашку, бурку и мерина. Во-вторых — задумали какое-то непотребство, а самую смешную игру, в которую вы когда-либо играли! Тревожа полон решимости и молодецкого задора! Ответить готовы за все — спрашивайте!

- 1 Товарищ Макги утверждает, что иные умельцы проходят три уровня кряду с одним лишь огнетушителем в руках!
- 2 Наличие в игре зомби — горячий пример Джорджу Ромеро, вместе с которым Макги вроде как работал над игрой **City of the Dead**.



1



2

KATHY: Save me! They want to eat me!

Кози и Дан. Дан и Кози

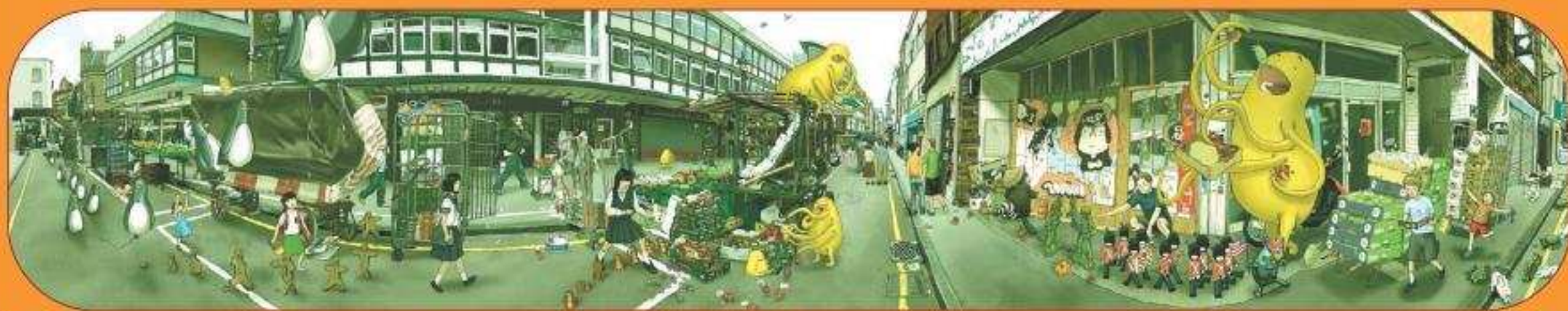
Всем любителям прекрасного будет интересно узнать, что для создания уникального визуального стиля **Американ Макги** привлек замечательную дизайн-студию **Kozyndan** (www.kozyndan.com). Студия состоит из мужа (Dan) и жены (соответственно — Kozy). Кози и Дан оформляют пластинки для нежно любимых автором этих строк **Postal Service**, **Daedelus** или **Bjork**, а также рисуют неземной красоты панорамные картинки (одну из них вы можете видеть прямо на этой странице, а еще несколько лежат на нашем диске в разделе «Из первых рук». — Прим. ред.). Более того, они ведут прекрасный онлайн-дневник (www.livejournal.com/users/kozyndan), в котором можно увидеть доминатрикс-фотографии Кози, прочитать истории о том, как Дан случайно продал экстази на голливудской вечеринке, а также узнать, до какого уровня они дошли в приставочной игре **Katamari Damacy**.

Мы, конечно, не могли не поинтересоваться, что заставило Макги привлечь этих в высшей степени неоднозначных людей к работе над его игрой. И вот его ответ.



[Макги]

Пока я жил в Лос-Анджелесе, мне постоянно попадались их иллюстрации — в кафе, книжных магазинах, барах. Я даже купил у них на сайте несколько постеров, не подозревая, что когда-нибудь мы будем вместе работать над одной игрой. В общем, после того как концепт был закончен, я начал думать над визуальным стилем **Bad Day LA**. Мне нужна была картинка, которая могла бы передать дух Лос-Анджелеса, не скатываясь в банальное описание местных достопримечательностей. И вот я сижу, думаю, мой взгляд падает на стену, а на ней — постер **Kozyndan**! И меня тут же осенило: их стиль — как раз то, что нужно!



ВМАНУЛЯ Ну, Американ, держитесь. Начнем с банального: скриншоты **Bad Day LA** демонстрируют яркую cell-shaded графику. А как насчет новомодного bump-mapping и прочих мирских радостей, доступных владельцам новейших видеокарт?



[Макги]

В случае с **Bad Day LA** мы не планируем устраивать ярмарку технологических достижений наших программистов. Да, у нас роскошные шейдеры и мы умеем делать очень крутую (так и сказал — *really cool*. — Прим. ред.) воду... Но все это не имеет ровно никакого отношения к тому стилю, в котором разрабатывается **Bad Day LA**. Мы хотим простую, яркую, «плотную», качественную картинку. Это гораздо сложнее, чем выстрегивать очередной фотореалистичный шутер.

ВМАНУЛЯ Вы, главное, не переживайте — редакционный коллектив «Игромании» как раз горой за стиль, а не за технологии. Но где вы такой движок взяли? Сами сделали? И, кстати, какие системные требования, раз уж мы тут ведем речь о таких мирских вещах?



[Макги]

Именно что сами — вот этими руками (показывает руки). Что до системных требований, то они более чем щадящие: процессор на полтора гигагерца, 256 мегабайт памяти и видеокарта уровня GeForce 3.

Достопримечательности

ВМАНУЛЯ Вот у вас тут в пресс-релизе написано, что мы увидим «множество известных достопримечательностей LA». Не могли бы вы уточнить, о чем конкретно идет речь?



[Макги]

Streets of LA (речь идет о телевизионном фильме, который не имеет никакого отношения к игре **True Crime: Streets of LA**. — Прим. занудного ред.) наглядно продемонстрировали широкой публике красоты Лос-Анджелеса на макроуровне. Мы же идем несколько в другом направлении — в **Bad Day LA** вы увидите десять детально смоделированных районов города. Вы будете шататься по дворам, переулкам и гетто, вы будете носиться по улицам и заходить в здания... В общем, много чего будет. Да-да, и любимый россиянами Беверли Хиллз, разумеется, тоже!

ВМАНУЛЯ Чудесно! Теперь пара слов о сюжете. Кто, собственно, написал все это сумасшествие?



[Макги]

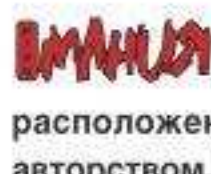
Я! Я написал! Опять же — своими руками. Со всеми диалогами и описаниями, получилось, между прочим, более ста страниц. Это почти что объем сценария для полнометражного фильма.

ВМАНУЛЯ Ах вот оно как. А какие культурные явления на вас, скажем так, повлияли?



[Макги]

Вы имеете в виду источники вдохновения? Пожалуйста: «Южный парк», «Симпсоны», «Футурама», комедии братьев Уайнс («Не грози Южному центру», «Очень страшное кино»). Ну и комедийные шоу — *The Dave Chappelle Show* и *Ali G Show*. (Вот так список! Интеллектуальная «Футурама» плюс туалетные шутки братьев Уайнс — удивительное сочетание. — Прим. удивленного ред.)



[Макги]

ВМАНУЛЯ Хорошо. Мы определились с месторасположением, декорациями, авторством. Но нам, если честно, до сих пор непонятно — о чем, собственно, **Bad Day LA**? Т.е. мы слышали про зомби, террористов, эпидемии псориаза... Но как все эти радости жизни уживаются в одной игре? Проще говоря — о чем, собственно, она?!



[Макги]

Да весь сюжет — это, честно говоря, один большой стеб над страхами американцев. Я просто хотел создать настоящего антигероя. Он проживает один абсолютно сюрреалистический день, в ходе которого ему на голову валятся все известные человечеству неприятности. То есть мой герой действительно такой, какой он есть: бездомный, немного чокнутый, эгоистичный ублюдок. Потому что когда вы оказываетесь в экстремальной ситуации — вам нужен именно такой человек! Он даст вам понять, что только показав всем страхам средний палец, вы сможете пережить самый сумасшедший день в своей жизни.

А что до того, как я все это со-

бираюсь увязать друг с другом... честно говоря, особой логики тут не должно быть — вы не увидите толстовского размаха, драму или даже сюжет уровня очередного блокбастера. Вокруг просто будет твориться апокалипсис! Сильно сомневаюсь, что кто-то станет воспринимать нашу историю всерьез и кричать, что в **Bad Day LA** не сюжет, а горячий бред. Так оно и есть — ну и что?!



[Макги]

ВМАНУЛЯ На самом деле для нас нет ничего краше горячего бреда. Монти Пайтон тому живой пример! Но — еще пара слов о герое. Что с его прошлым? Каким образом он дошел до состояния сумасшедшего уличного алкоголика?



[Макги]

Если честно, в игре об этом ничего толком не сказано. Ну, мы упоминаем, что он бывший голливудский агент. Работа настолько разочаровала нашего героя в людях, обществе и человеческой цивилизации, что в один прекрасный день он выкинул свою прежнюю жизнь в помойку и стал отшельником. Тут-то и начинается игра...



[Макги]

ВМАНУЛЯ Вы говорили, что прототипом для главного героя игры стал Эдди Мерфи. А кто, собственно, озвучивает персонажа?



[Макги]

Слушайте, вашей дотошности позавидуют специалисты полного личного дозора в ФБР!



[Макги]

ВМАНУЛЯ Кто-кто?



3 ANTHONY: Damn woman! This baby smells like a dirty butt plug.



[Макги]

Ну, знаете, те парни, которые перед обыском многозначительно одевают стерильную белую перчатку...

В общем, озвучку нам делает человек из Сан-Франциско. Парня зовут Фил, и у него своя студия, называется Kandyland. Они озвучивают всех персонажей, которых у нас, кстати, более ста. Довольно жуткий заказ, хочу сказать. Но Фил и его ребята отлично справляются.

Кто здесь?

Вопрос: Товарищ Макги! Мы слышали какие-то непотребные слухи о, извините, блюющих детях, немотивированном насилии, убийствах невинных прохожих. Все это сильно отдаёт игрой под названием Postal, которая, если вы вдруг не в курсе, в Америке продается исключительно из-под полы. Не боитесь, что такая же участь постигнет Bad Day LA?



[Макги]

Вообще-то в нашей игре настоятельно не рекомендуется убивать невинных граждан. Особенно — женщин и детей. Зато тут будет масса плохих парней, которых можно долго и со вкусом умерщвлять без каких бы то ни было последствий. В общем, если вы ждете от Bad Day LA массовых убийств — вы их получите. Но в основном вы будете заняты устранением хаоса, а не его разжиганием. У нас же все-таки антигерой, а не психопат.

Тем не менее мы явно получим рейтинг Mature (строго от 17 лет) за нецензурную брань и насилие. Но все будет не так страшно — игру вряд ли придется продавать нелегально, да еще и из-

под полы. Мало того, мне тут недавно сказали, что если постараться — можно получить рейтинг Teen, т.к. у нас комедия. Но мне не очень интересно делать игру для детской аудитории — мы нацелены на взрослых.

Справедливости ради надо сказать, что Макги отвечал на наши вопросы в «мирное время». То есть до того, как разгорелся всепожирающий скандал с Rockstar и Hot Coffee (см. заметку в нашем «Новостном меридиане»). Сейчас, когда игроненавистники натурально сорвались с цепи, мы можем лишь пожелать Enlight, Макги и Тревору Чану лично большой удачи — не исключено, что за какую-нибудь невинную шутку они схлопочут «черную метку», т.е. рейтинг AO (Adults Only, только лицам от 21 года).

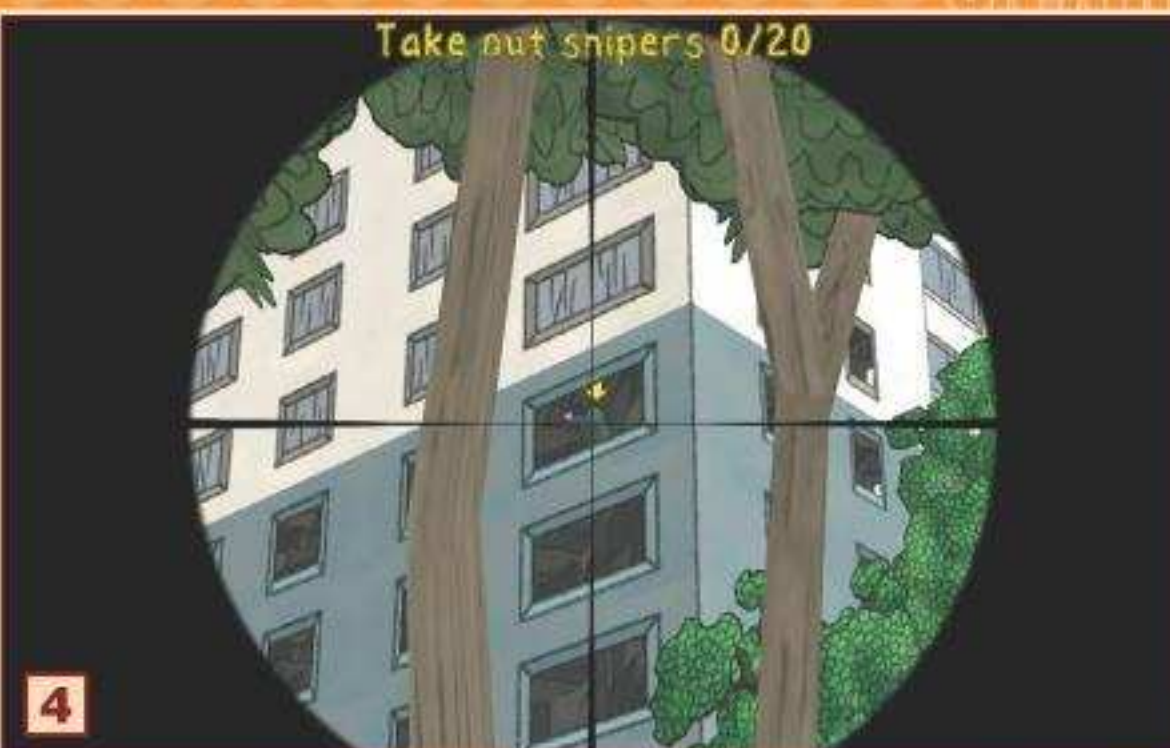
Вопрос: У нас к вам неудобный вопрос... Bad Day LA выглядит многообещающе в плане юмора, визуального стиля, сценария и т.п. Но вы, уважаемый, всю жизнь были известны как талантливый геймдизайнер. В свете данного факта — чем порадует нас игра?



[Макги]

Не надо, пожалуйста, думать, что Bad Day LA — это одноклеточная стрелялка от третьего лица. Как я уже упоминал, вам придется наводить порядок в городе. Для этих целей можно использовать как традиционное оружие, вроде шотгана, так и не самые тривиальные предметы. Я своими глазами видел, как люди проходили несколько уровней подряд, используя только — представьте — огнетушитель!

Кроме того, к вам регулярно будут присоединяться «второстепенные персонажи». У каждого из них есть свои уникальные особенности, которые пригодятся в схватках с определенными типами врагов. Вот, например, у нас есть Хуан-мексиканец (Juan the Mexican) — садовник, который прекрасно управляет бензопилой и с зомби...



4

- 3 Назвать ребенка «грязной затычкой для задницы» — прямо скажем, не самый верный способ пытаться подружиться с ESRB.
- 4 Задача проста — убить двадцать снайперов. Вашингтонских? Ну, не знаем...

Вопрос: Хорошо, но в целом — геймплей Bad Day LA прост или сложен? Что насчет диалогов, инвентаря, adventure-элементов?



[Макги]

Я бы сказал, что мы стараемся сделать простой и притягательный геймплей. Я хочу создать игру, от которой смог бы получить удовольствие любой игрок, независимо от стажа. Фрустрация, ощущение непонимания того, что нужно делать, — не те ощущения, которые вы найдете в Bad Day LA. Ну и у нас, конечно, много сюжета — так что можете смело ожидать кучу диалогов, роликов и тому подобного.

Вопрос: На десерт — не поделитесь какой-нибудь интересной геймплей-особенностью? Как насчет макпейновского bullet-time?



[Макги]

Ха! У нас нет bullet-time, зато есть режим «собачье дерьмо»! Я не шучу — главгерой может организовать себе натуральный щит из собачьих какашек, размазав их по всему телу! Я однажды вычитал это в армейской брошюрке по

самообороне — смеялся до слез — и решил вставить такое в игру!

Вопрос: Волшебное! И этот человек хочет получить рейтинг Teen! Американ, жмем вашу руку и не смеем больше задерживать — идите и доделывайте скорее свой Bad Day LA! Страсть как хочется поиграть. Удачи!



[Макги]

Спасибо! Пишите письма.

● ● ●

Очевидно, что Bad Day LA надлежит в срочном порядке ждать всем, кто устал от бесконечного потока «типа голливудской» продукции, которой наша с вами индустрия в последнее время просто фонтанирует. Здесь есть все, что нужно думающему человеку: цинизм, оригинальный стиль, юмор, а также зомби, инопланетяне и вот режим «собачье дерьмо», о котором сам Макги упоенно говорит парой абзацев выше. Так что запаситесь терпением, ознакомьтесь с окрестными скриншотами, полюбуйтесь на прекрасные панорамы арт-директоров проекта — Kozyndan — и начинайте зачеркивать дни на календаре. Ждать осталось не то чтобы очень долго. ●



Прыг-скок, прыг-скок, в этом месте нашему герою предстоит стать горным козлом афроамериканской национальности.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Ориентированная на взрослых, злая, неполированная экшен-сатира от создателя American McGee's Alice. В ней, помимо всего прочего, главгерой — агрессивный бомж-пропойца, который умеет обманывать собачьими экскрементами. Прелесть, а не игра!

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **70%**

ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ

НЕИЗВЕСТНАЯ ВОЙНА

Альтернативная история
реальной войны

"Бомбы сверху, взрывы, горящие самолеты, стрекот зенитных орудий, орды фашистов, прущих на рожон. Ну и, конечно же, искривление времени - все это и есть "Восточный Фронт".

РС Игры, № 7, 2005

"Физика живая, настоящая, похожая на законы Ньютона из Half-Life 2, красочная стрельба по фрицам и постоянное взаимодействие с ИИ-товарищами, которые сражаются с вами бок о бок".

Страна Игр, №16, 2005



© 2005 «Руссобит -Паблишинг» Все права защищены. © 2005 «Game Factory Interactive» All rights reserved.
© 2005 «Artematica Entertainment» All rights reserved.
Розничная продажа в магазинах фирмы "М.видео". Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>



Автор: Игорь Варнавский

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Жанр:	Симулятор киностудии
Издатель:	Activision
Разработчик:	Lionhead Studios
Похожесть:	Hollywood Mogul, The Sims 2
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Осень-зима 2005
Официальный сайт:	www.themoviesgame.com
Фанатские сайты:	www.planetlionhead.com

THE MOVIES

для всех новый континент — игры про кино. Выступить в этой роли решил хорошо знакомый нам всем **Питер «дядя Петя» Молине**, человек, который подарил миру такие гениальные вещи, как **Populous**, **Dungeon Keeper**, **Black & White**. Его новый проект — **The Movies** — станет первой игрой, которая даст возможность любому желающему побывать на съемочной площадке. Пусть и виртуальной.

Дубль раз

Проверенный факт: любая проблема кажется сложной, если ее не разложить на составляющие части. С **The Movies** приключилась именно такая история. Пока все дружно чесали репы и гадали, как же сделать игру про кино, дядя Петя просто взял уже готовые ингредиенты и свел их воедино. В **The Movies**, по сути, утрамбованы сразу три забавы: экономический симулятор киностудии (то бишь тайкун), симулятор «разведения» актеров (чистой воды **The Sims 2**) и собственно съемки (единственный по-настоящему новый элемент).

Самый, пожалуй, интересный элемент **The Movies** — это, разумеется, съемки. Начинает любой киномагнат с подбора актеров и персонала. Сценаристы отправляются прямиком за компьютеры или печатные машинки, операторы занимают места за камерами, а актеры жеманно устраиваются в креслах, где их начинают усердно «штукатурить» гримеры. Подобрать нужные декорации, вы закидываете своих подчиненных на съемочную площадку... ну а что делать дальше, они сообразят самостоятельно исходя из ситуации,



Режиссерская версия

Если вы надеетесь, что авторы сразу же выпустят игру со всеми теми возможностями, которые они успели наобещать, то... можете надеяться дальше — все проекты **Lionhead Studios** попадали в руки игроков уже в изрядно обрезанном виде (вспомним ту же самую **Fable**, например). Из **The Movies** ничего выкидывать вроде бы не собираются (по крайней мере, пока так говорят), но, по словам дяди Пети, будь у них время, они добавили бы в игру еще много интересных возможностей (к примеру, полный контроль над камерами во время съемок). Поскольку времени у разработчиков нет, все эти фишки будут включены в расширенную редакцию **The Movies**, которая появится через полгода-год после выхода оригинальной игры и будет носить подзаголовок **Director's Cut**. Этот прием, кстати, тоже позаимствован из кино: там «режиссерские версии» (то есть фильм в том виде, в котором его хотел бы видеть режиссер, но не увидел из-за происков продюсера или еще по каким-то причинам) выпускают ко всем сколько-нибудь заметным картинам.



Режиссер крикнет «Снято!» — и окажется, что эти два типа лежали на полу, а изображение дома напротив намалевано на потолке. В кино всегда так.

Поразительно, но до сих пор ни одна живая душа не догадалась сделать игру про кино. Впрочем, мысль об этом наверняка посещала немало светлых, не очень светлых и даже совсем темных голов. Другое дело, что никто не знал, как именно должна выглядеть такая игра. Каким образом заставить управляемых компьютером персонажей делать то, что им положено по сценарию? Как написать этот самый сценарий? Как смонтировать получившийся видеоматериал (не вставлять же в игру программу для профессионального видеомонтажа)? Как потом наложить спецэффекты?..

В общем, вопросов много, а вот ответов на них практически нет. По всем этим причинам господу игроделы многие годы предпочитали окучивать более доступные и понятные темы. Индустрии нужен был свой Колумб, который не побоялся бы рискнуть и открыл



которую — внимание! — вы зададите уже сами. Поскольку виртуальным актерам не объяснишь, что именно от них требуется, в игру встроены около двух тысяч (!) классических сцен из фильмов: погоня, перестрелка, внезапное нападение монстров, трагическая гибель, поцелуй, признание в любви, «ву-ху», ну и так далее (у каждой из них есть еще свои разновидности, например поцелуй в губы, в щеку, в лоб). Выбираете ту или иную сцену, даете отмашку — и актеры начинают разыгрывать ее как по нотам. Перед этим, конечно, нужно раздобыть все, что понадобится для съемок. Если речь идет о погоне, на съемочной площадке должна быть хотя бы пара автомобилей, лошадей (в случае с вестерном) или вертолетов. Если снимаете любовную сцену, в кадре не помешало бы поставить кровать.

Сам процесс съемок идет почти без участия игрока. Крикнуть какому-нибудь бездарному лицедею «Выпей йаду, каналья!» или дать пинка зазевавшемуся осветителю, увы, не дадут. Все, что вы можете в этот момент, — регулировать интенсивность сцены с помощью специального ползунка. Сдвигаете его в одну сторону — и актеры, которые лежат в постели, нежно прижимаются друг к другу и... скромно целуются. Сдвигаете в другую — и эта же самая парочка мгновенно начинает радовать нас самыми неприличными позами, в то время как кровать под ними жалобно трещит. Точно так же дела обстоят и во всех остальных жанрах: исполненный чести и достоинства поединок двух галантных героев одним движением мыши можно превратить в же-

стокий мордобой с использованием пустых бутылок, табуреток и бейсбольных бит.

На многое, впрочем, не рассчитывайте: снять откровенную порнографию или очень жестокий фильм (в духе «Бешеных псов» и «Города грехов») вам не дадут — цензура, друзья! Крови в The Movies самый минимум, расчлененки нет и в помине. Эротические сцены первоначально планировали просто закрыть черными квадратами, но после «кофейного» скандала с GTA: San Andreas (читайте наш «Новостной меридиан») разработчики, скорее всего, придумают дополнительные способы защиты от создателей «откровенных» модификаций. Актеров младше 21 года не будет в принципе, иначе игроки начали бы снимать их в порнографии, в роли жертв маньяков-убийц или, что еще интереснее, в роли самих маньяков-убийц (помните фильм «Дети кукурузы»?).

После завершения съемок начинается этап пост-продакшн: отснятый видеоматериал озвучивается и снабжается субтитрами. Для этого в игру будет включен здоровенный аудиоархив с обширной библиотекой звуковых эффектов на все случаи жизни. Реплики туда не входят — по умолчанию актеры изъясняются на Sims-образной тарабарщине, но если очень хочется, озвучить их тексты можно и самому (для этого нужен микрофон и компания знакомых с хорошо поставленными голосами). Синхронизацию речи с движениями губ актеров игра выполнит уже сама. Если же надирать свои драгоценные голосовые связки вам недосуг, можно ограничиться одними лишь субтитрами.



А это кто-то не совсем удачно попытался скопировать «День независимости».



Каждый актер хорош в своем жанре. Брать какого-нибудь Джима Керри на главную роль в ужастике будет не совсем разумно. Хотя если на него натянуть шкуру ящерицы...

Векания времени

Взявшись за такую благодатную тему, как кино, разработчики не могли отказать себе в удовольствии выжать из нее все соки. В The Movies перед вами пройдет вся история кинематографа, начиная с немых черно-белых фильмов и заканчивая современными мегаблокбастерами, каждый кадр которых стоит тысячи долларов. Всегда мечтали снять собственный вариант «Прибытия поезда» братьев Люмьер или «переосмыслить» культовую «Касабланку» и прославиться на весь мир? С The Movies нет ничего невозможного!

На ваших глазах в кино придут звук, цвет, спецэффекты, новые приемы съемки и монтажа, один за другим сменятся несколько поколений актеров. Есть, конечно, и ограничения. Какую-нибудь «Войну миров» на заре XX века примут тепло (несмотря на то, что по современным меркам это будет жалкое зрелище), а вот «Терминатор» или, скажем, «Автостопом по галактике» зрители просто не поймут, ведь в то время компьютеров не было, да и о путешествиях в космосе мало кто думал. Выпускать фильм о Второй мировой войне в 30-х годах тоже глупо — война-то тогда еще не началась. Впрочем, подобное вряд ли будет возможно даже теоретически. А вот выпустить картину сразу после Второй мировой уже разрешат. Но поступать так не стоит — зрители еще слишком хорошо помнят эти пять с половиной лет ужаса, и вряд ли им захочется пережить их еще раз. А вот в 90-х годах «не пойдут» уже «Унесенные ветром»; современному попкорн-оглоледу

эта картина покажется слишком нудной, наивной и наигранной.

Хорошо известно, что качество фильма далеко не всегда гарантирует успех в прокате. В тропиканках, рабьях изаурах и нетленках Уве Болла художественной ценности может быть, не больше, чем в ведре с мусором, но в прокате они могут дать фору даже самым увесистым киноблокбастерам. В полной мере это правило применимо и к The Movies. Условно говоря, мыльная опера с бюджетом в сто тысяч долларов запросто может принести в три или четыре раза больше денег, в то время

как крупнокалорийный фильм за полторы сотни миллионов долларов едва окупит расходы на собственные про-





Джон Му

На первый взгляд это может показаться странным, но в The Movies не будет ни реальных актеров, ни реальных фильмов. Причина очень простая: каждому «звездуну» и каждой кинокомпании, снявшей тот или иной фильм, пришлось бы отстегивать деньги за использование их имени или бренда. А поскольку игра охватывает всю историю кино, этих имен и брендов набралось бы просто неприлично много. Да и необходимости в них как-то нет: все желающие смогут создать копии обожаемых кинозвезд в инструментарии, который будет прилагаться в игре (или скачать уже готовую модель с одного из моддерских сайтов). Таким же макаром законодательные препоны обошли, например, создатели Freedom Force и City of Heroes: они просто сделали своих персонажей очень похожими на героев комиксов и прозрачно намекнули игрокам, где взять всех этих суперменов и бэтменов.

На плечи моддеров ляжет и труд по созданию новых сцен для съемок. В игре их заготовлено целых две тысячи, но это, скорее всего, лишь необходимый минимум. Впрочем, может, и сами создатели порадуют нас несколькими аддонами (анонсирована же «режиссерская версия»!).



Как явствует из надписи в нижнем правом углу, большой популярностью в данный момент пользуется некий Джон Му.



Герои грабят банк. Вот так из тысяч штампов и заимствований мы будем создавать собственные шедевры.



Title: Celsius233
Director: Frank Truffie



А вот и тот самый ползунок! Сейчас как поддадим жару!

изводство. После пары таких проколов десять раз подумаешь, что выгоднее — клепать какие-нибудь примитивные сериалы и иметь небольшой, но стабильный доход или снимать нечто масштабное и дорогое, рискуя вылететь в трубу из-за расходов на одну-единственную киноленту.

Кассовые сборы зависят еще и от множества других факторов. В первую очередь это раскрученность картины. Денег на рекламу не надо жалеть никогда (кроме, само собой, тех случаев, когда их просто нет). Известный фильм, о котором день и ночь трубят в газетах, журналах, по радио, на телевидении, в кинотеатрах (после окончания съемок игра автоматически создает тридцатисекундный рекламный ролик, куда войдут самые зрелищные моменты фильма — и вот его-то и будут крутить по ТВ и перед киносеансами) и в интернете, почти наверняка соберет хорошую кассу — основная масса людей интересуется кино лишь постольку поскольку и обычно выбирает знакомые названия. Но если фильм будет плохим, сборы рухнут уже на второй или третьей неделе проката. Виной тому станет «сарафанное радио»: первые зрители расскажут о своих впечатлениях друзьям и знакомым, друзья и знакомые — своим друзьям и знакомым...

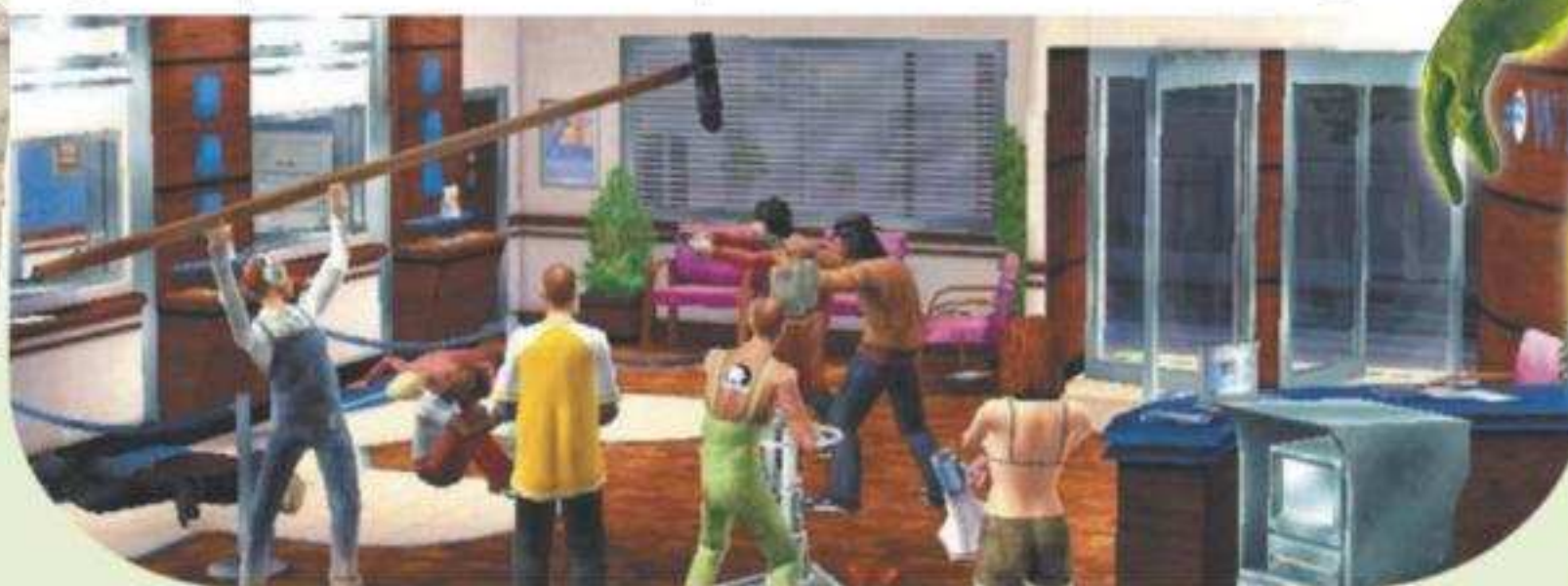
Хороший, но слабо разрекламированный фильм будет вести себя совсем по-другому. В премьерный уик-энд сборы окажутся мизерными (фильмы, как правило, стараются запускать ближе к концу недели, чтобы на вы-

ходных их посмотрело больше народу), зато потом, когда зрители распробуют ваше творение и поделятся своими восторгами с теми, кто фильм не смотрел, количество посетителей, наоборот, пойдет вверх. А может и не пойдет — не исключено, что картину просто не заметят.

Саму премьеру надо обставлять с как можно большей помпой. Устройте громкую пресс-конференцию, организуйте интервью с актерами и (обязательно!) фуршет — от такого обращения писаки из киножурналов сразу добреют и либо пишут положительные рецензии, либо ругают фильм куда осторожнее. Вообще, чем больше усилий вы приложили для раскрутки фильма, тем меньше вероятность провала. Есть даже специальный индикатор, который по пятибалльной шкале показывает степень ожидаемости кинокартины.

Удачные идеи, благодаря которым фильм стал популярным, можно использовать в будущих проектах (как гарантию от провала). Главное — не переусердствовать: зритель имеет нехорошую привычку уставать от похожих картин. Покажите ему три вестерна подряд, и этот привереда сразу начнет брюзжать. К тому же на рынке присутствуют другие кинокомпании, которые никогда не постесняются позаимствовать ваши находки. Мало того, конкуренты могут переманивать актеров и даже срывать съемки. То же самое, впрочем, можете делать и вы.

Интерес к фильмам той или тематики в немалой степени под-



ВЕРДИКТ

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Рубрику подготовил:
Алексей Моисеев

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в тетрисе. Однако "классный сюжет" — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии достойны голливудского фильма или как минимум книжной адаптации, получают этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или какими-то другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное "руководство пользователя" или проходить многочасовой "туториал" — такая игра получит этот рейтинг.

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Почти по каждой игре, которая в конце концов попадает в рубрику "Вердикт", мы выносим предварительный вердикт. Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% "оправданность ожи-

даний". И наоборот, чем дальше отстоит впечатление от финальной версии игры от наших самых оптимистичных ожиданий, тем меньше этот рейтинг.

ДОЖДАЛИСЬ?

Небольшое резюме, в котором наши авторы кратко излагают свое мнение относительно рецензируемой игры.

РЕЙТИНГИ

ГЕЙМПЛЕЙ

Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА

Чем больше графика игры соответствует современным техническим стандартам, тем выше этот рейтинг. При выставлении оценки учитываются не только технические возможности графического движка, но общее эстетическое впечатление, которое создает у обозревателя внешний вид игры.

ЗВУК И МУЗЫКА

В этой графе оценивается, в первую очередь, качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

-  Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.
-  Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.
-  Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает, по сути, оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. "Рейтинг "Игромании" не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

По количеству баллов в рейтинге "Игромании" все рецензируемые игры можно условно разделить на семь категорий.

0-2 (ПЛОХО)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — большой вопрос. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы "Игромании".

3-4 (УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО)

Эти игры не совсем ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находят поклонники. Редко, но находятся.

5-6 (СРЕДНЕ)

Обычно такую оценку получают бюджетные и средние (но отнюдь не плохие!) по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

7 (ХОРОШО)

Крепкие середнячки. Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)

Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус "культовых игр" и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)

Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

МЕДАЛИ "ИГРОМАНИИ"



Такую медаль получают игры, на которые стоит взглянуть — их графика поражает воображение.



Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или приносят в них свои, уникальные идеи.



Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.



Таким значком отмечаются игры, картинки из которых попадают на постер "Игромании".



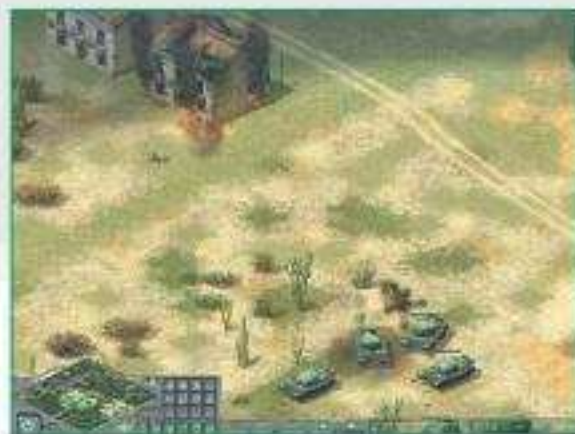
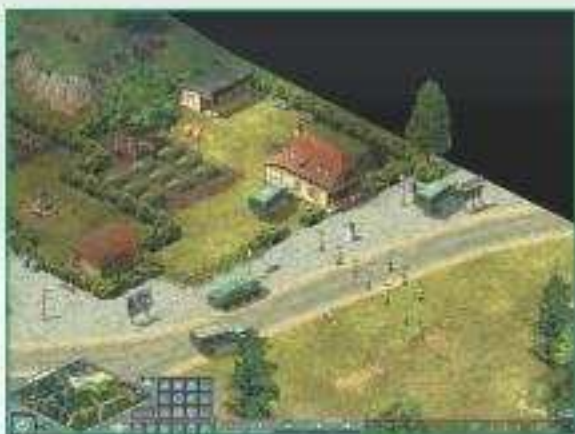
Значок говорит о том, что эта игра стала темой обложки "Игромании".



Этим значком отмечены игры, которые поддерживают программу компании NVIDIA (подробности см. на CD/DVD в разделе "ИнфоБлок").

Карибский кризис: Ледниковый поход

Жанр: Стратегия ■ Издатель/Разработчик: 1C/G5 Software



Прежде всего, уважаемые читатели, позвольте мне небольшой крик души. Товарищи разработчики! Прекратите уже эксплуатировать престарелый моторчик «Блицкрига»! Сколько можно мучить полумертвого беднягу, в конце концов?

Фух, вроде бы немножко полегчало. Причем, судя по тому, что я до сих пор жив и здоров, фанатов у подобных поделок осталось не очень много (об этом же говорят отзывы об игре на различных форумах). Не поймите меня неправильно, я ничего не имею против движка «Блицкрига». Он действительно очень хорош, но время его безвозвратно ушло, и пора бы уже это уяснить «товарищам разработчикам».

Итак, что же представляет собой аддон к «Карибскому кризису»? Да, собственно, все то же самое, «только в профиль». Единственное отличие — сражения преимущественно проходят на заснеженных белых, а не зелено-коричневых полях. Самое гадкое, что только могли сотворить G5 Software, так это оставить в целостности и сохранности оперативный режим. Две сюжетные миссии на главу — это, извините, уже издевательство. Взгляните на «Первую мировую», которую мы рецензировали в прошлом номере «Игромании»: ни одной случайно сгенерированной миссии, все сделано руками и умами разработчиков. А что же здесь? Две свежих кампании за США и СССР, двадцать два новых вида техники. Только вот какой от них толк, когда большая часть заданий генерируется искусственным интеллектом, который по определению лишен таланта и элементарного чувства вкуса? В общем — действительно интересные сражения встречаются в «Ледниковом периоде» очень редко.

Да, конечно, многие ошибки «Карибского кризиса» исправлены, но этот плюс перебивают новые, не менее «приятные» баги. Обучающую миссию, например, невозможно пройти до конца, так как игра начнет выдавать тонны одинаковых заданий и тут же сообщать об их выполнении, в результате чего действие либо зависнет, либо начнет безбожно тормозить.

Впрочем, не это главное. Главное, что играть, к сожалению, совершенно неинтересно — все это мы уже видели много-много раз. Ради чего человек, который купил «Карибский кризис», будет его проходить? Посмотреть на новые юниты? Убедиться, что исправлены многие ошибки «Карибского кризиса»? Понять, что в местных миссиях, даже сюжетных, нет никакой изюминки? Разве игры делаются для этого?

Впрочем, если вы, конечно, прожженный фанат «Блицкрига», то лучше забудьте эту статью как страшный сон. Вам «Ледниковый поход» понравится.

Оценка: ■■■■■■ 5

Курс на Окинаву

Жанр: Авиасимулятор ■ Издатель/Разработчик: 1C/Вадим Давыдов



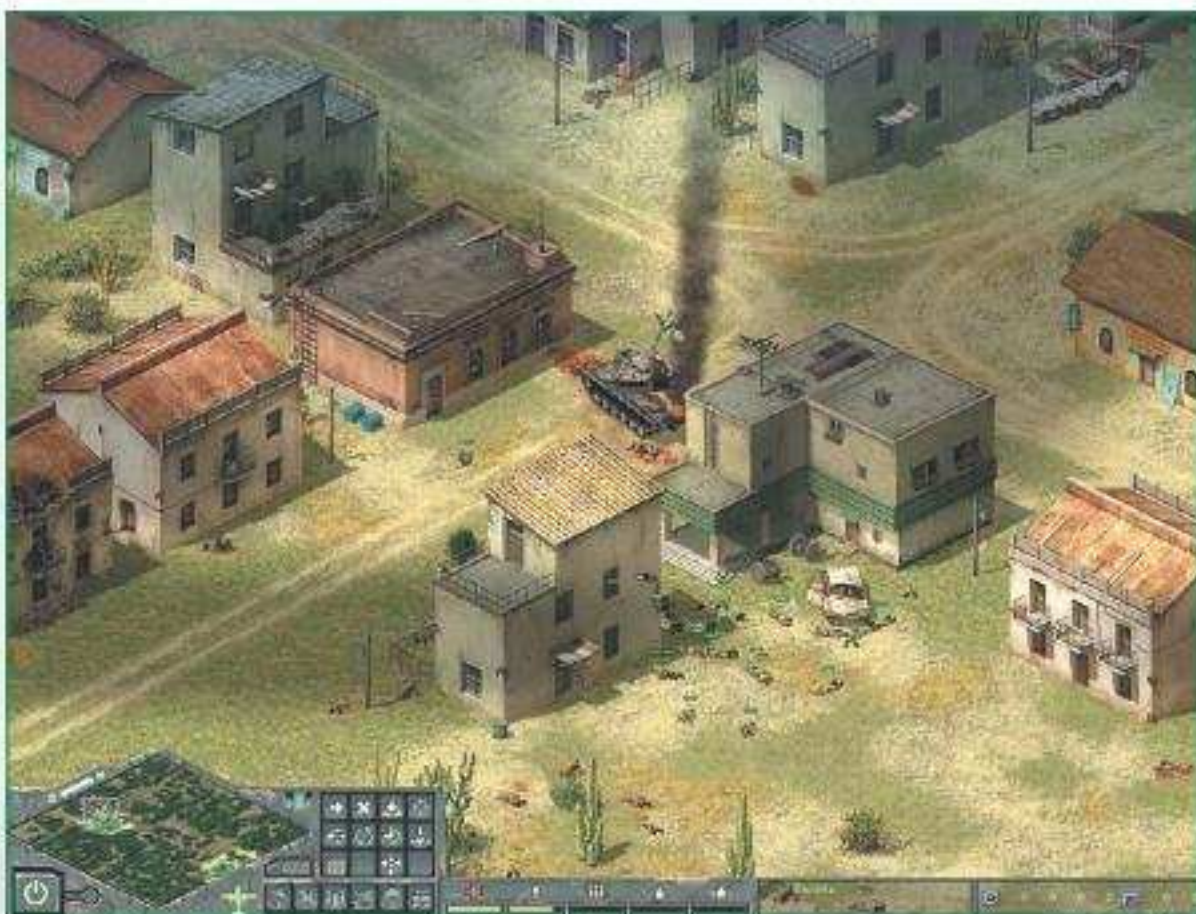
«Курс на Окинаву» — это набор из четырех кампаний для игры «Перл-Харбор», которая, в свою очередь, является продолжением гениального авиасимулятора «Ил-2 Штурмовик». Действие происходит в период с 1942 по 1945 год на Тихоокеанском театре военных действий. В механику игры не внесено каких-либо существенных изменений, так что ветераны виртуальных полетов смогут сразу приступить к воздушным баталиям. Новичкам тоже будет несложно освоиться: как и в оригинальной игре, в «Курсе на Окинаву» есть огромное количество обучающих миссий и возможность упростить управление самолетом чуть ли не до уровня аркадной стрелялки. Само собой, даже в таком режиме для того, чтобы нормально летать, нам потребуется приличный джойстик. Без него к игре лучше и не приближаться — только нервы себе испортите.

Впрочем, давайте лучше поговорим не о том, что и так известно всем любителям авиасимов еще со времен «Ил-2 Штурмовик», а о новых кампаниях. Как уже было сказано выше, их в игре четыре штуки общей продолжительностью в сто с лишним миссий. Единственная кампания, где нам дадут возможность выступить на стороне японцев, называется «Гнев богов». Она состоит из двух временных периодов: в июле—августе 1942 года нам предстоит полетать над Новой Гвинеей, а в марте—июне 1945 года мы будем защищать уже небо Японии. Остальные три сценария — «Дорога на Окинаву», «Прерванный сон» и «В небе над Гуадалканалом» — рассказывают о действиях американской авиации. В каждой из них показаны будни летчиков той или иной эскадрильи в разные периоды войны. Интересно, что вместе эти кампании позволяют взглянуть на одни и те же события с разных сторон. Например, в «Гневе богов» нам предстоит участвовать в японском налете на Порт-Морсби, а в «Прерванном сне» — заниматься его же обороной в роли американского пилота.

Сами миссии, разумеется, созданы на основе реальных исторических событий, а задачи, которые нам придется выполнять, очень разнообразны и интересны. Тут и прикрытие наземных сил от ударов с воздуха, и оборона городов, и бомбардировки, и торпедные атаки, и много чего еще. Из самолетов представлены японские истребители Ki-43-Ic, Ki-61-I Otsu и Ki-100-I Ko, американские F4F-4, F6F-3 и F6F-5, бомбардировщик A-20G и пикирующий бомбардировщик SBD-3 «Dauntless».

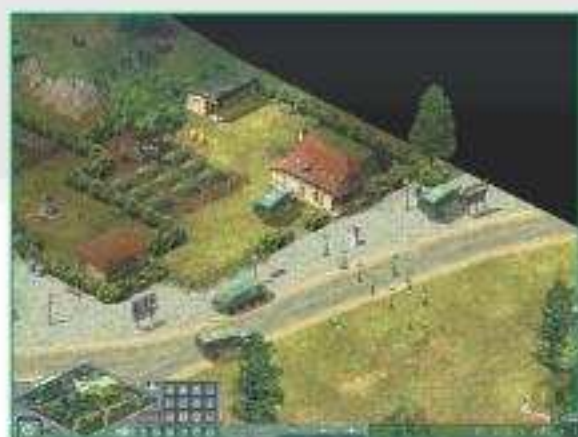
Еще раз отметим, что «Курс на Окинаву» — это вовсе не новая игра и даже не аддон, а набор дополнительных кампаний, поэтому не стоит ждать от нее каких-то откровений. Однако кампании эти удачно развивают идеи, заложенные в «Перл-Харбор», и способны подарить бывалым виртуальным летчикам пару недель увлекательных полетов.

Оценка: ■■■■■■ 7,5



Америка на шпалах (Rails Across America)

Жанр: Экономическая стратегия ■ Издатель/Разработчик: Strategy First/Flying Lab Software
■ Издатель в России/Локализация: Новый Диск



Перед нами — значительно упрощенный клон гениального симулятора ведения железнодорожного хозяйства **Railroad Tycoon 3**. Причем упрощения коснулись не только геймплея, но и графики: вышедшая на два года позже «Америка на шпалах» выглядит даже хуже своего знаменитого конкурента. Конечно, при максимальном приближении камеры к земле становится различим ландшафт и неуклюжие паровозики, но в целом все равно невразумительно.

Управлять железнодорожной компанией нам придется с период с 1830 по 2020 год. Хотя пытаться отыграть эти две сотни лет решительно не рекомендуем — вы рискуете просто уснуть за компьютером, когда карту опутают железнодорожные пути, а конкуренты будут владеть жалкое существование. Впрочем, заснуть игрок может и раньше, потому как почти весь игровой процесс сводится лишь к прокладыванию железных дорог и назначению на них поездов для грузовых и пассажирских перевозок. Про самостоятельное планирование маршрутов, возню с различными видами вагонов и прочие радости из Railroad Tycoon можно смело забыть — ничего этого в игре нет.

Немного оживляет игровой процесс борьба с конкурентами. Здесь Flying Lab Software придумала кое-что новенькое: некое подобие ролевых карточных игр. В процессе прохождения игроку выдаются карты, с помощью которых можно устроить конкурентам различные нехорошие штуки: провести диверсию, натравить инспекцию по безопасности и т.п. Удастся или нет задуманное предприятие, зависит от того, кто выиграет в своеобразной «дуэли». Противники ведь тоже умеют пользоваться картами, так что перед переходом на тяжелые уровни сложности рекомендуется ознакомиться с правилами, дабы эффективно отбивать атаки.

ПЕРЕВОД: Вполне достойная локализация, хотя ничего сверхординарного в ней нет. Аккуратно переведены названия всех городов на карте, надписи на кнопках и других элементах интерфейса, информационные сообщения о состоянии экономики и успехах или неудачах конкурентов, всплывающие подсказки. Кое-где, правда, все-таки пришлось прибегнуть к сокращениям, которые звучат немного коряво (например, «миль пути» на самом деле означает «продолжительность пути»), но понять, о чем идет речь, можно без проблем. Еще один небольшой недостаток — русский шрифт поддерживается не полностью, так что, например, компанию свою придется называть, используя исключительно латинский алфавит. А ведь у конкурентов названия написаны на русском языке. Обидно!

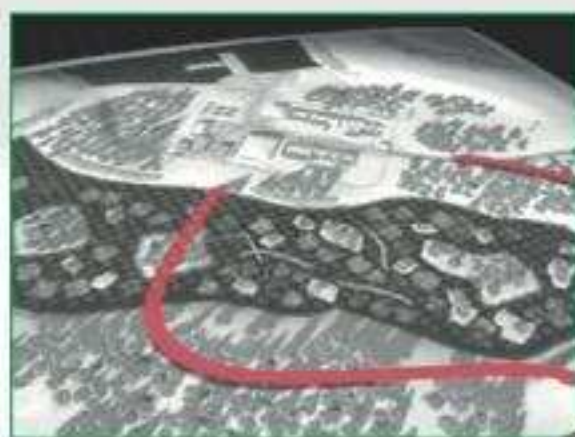
Оценка:  6

Локализация: 



Hidden & Dangerous 2

Жанр: Tactical action ■ Издатель/Разработчик: Gathering of Developers/Illusion Softworks
■ Издатель в России/Локализация: 1С/Логрус ■ Полная рецензия: Игромания №12/2003



Продолжение довольно популярного tactical action **Hidden & Dangerous** не снискало такого успеха у игроков, как первая часть. Да, **Hidden & Dangerous 2** сочетала в себе одновременно и экшен, и серьезную тактику, но ряд промахов не позволили ей забраться выше своей предшественницы. Прежде всего — это неудобный и перегруженный интерфейс вкупе с не слишком удачным управлением. На открытых пространствах тактическим режимом пользоваться практически не приходится, благо основные приказы подчиненным можно отдавать непосредственно в бою при помощи горячих клавиш. А вот там, где планирование операции могло бы очень здорово пригодиться, например внутри зданий, игра откалывает довольно странную штуку: заглянуть внутрь строений в этом режиме отчего-то нельзя, так что приходится зачищать их «вручную», практически без помощи напарников. Но несмотря на все недостатки Hidden & Dangerous 2 придется по душе любителям командных экшенов, так как это один из немногих качественных проектов подобной тематики. Не хит, но тоже очень недурно.

ПЕРЕВОД: Неплохая, хоть и не идеальная локализация. Текст переведен почти весь, даже всевозможные вывески, указатели и надписи, которые встречаются по ходу игры. Но кое-что все-таки забыли — например, надписи на карте текущей миссии. Кроме того, реплики частенько накладываются друг на друга — видимо, актеры не смогли уложиться во временные рамки, отведенные той или иной фразе в игре.

Оценка:  7,5

Локализация: 

Imperial Glory

Жанр: Стратегия ■ Издатель/Разработчик: Eidos Interactive/Pyro Studios ■ Издатель в России/Локализация: Новый Диск ■ Полная рецензия: Игромания №8/2005



Создать серьезную историческую стратегию не так-то просто: нужно продумать до мелочей систему управления государством, тщательно настроить баланс и, желательно, отшлифовать движок до блеска, дабы на игру не стыдно было смотреть. Из этих трех пунктов Eidos выполнила лишь полтора. Неплохо получился глобальный стратегический режим, а когда дело доходит до сражений, замечаешь, что все не так уж и здорово: бои проходят в разнообразных и очень красивых декорациях, а вот юниты выполнены на три с минусом. Угловатые, нереалистичные, с мутными текстурами, которые заменяют униформу, — смотреть на этих буратин не очень приятно. И ладно бы сражения были масштабными, с участием тысяч юнитов, так нет же — количество солдат в потасовках с каждой стороны редко достигает трехсот человек. Добавим в общий котел еще и слабый AI противников и поймем, что боевая составляющая игры с треском провалилась.

ПЕРЕВОД: Если искать в локализации ошибки, то их мы обнаружим совсем немного, да и те в основном по мелочи. Названия государств не исковерканы, с правителями оных — тоже все в порядке. А вот шрифты расстраивают неправильно подобранными формой и размером: при чтении текстов в глазах натурально рябит. Кроме того, кое-где переводчики не смогли уложиться в отведенные им окошки, и текст слегка вылезает за их рамки. Но, к счастью, это редкое явление.

Оценка:  6,5

Локализация: 

Арденны 1944 (1944: Battle of the Bulge)

Жанр: Стратегия ■ Издатель/Разработчик: Monte Cristo Multimedia/Intex Publishing
■ Издатель в России/Локализация: 1C/Nival Interactive



«Арденны 1944» — третья игра из той же серии, к которой принадлежат **Desert Rats vs. Afrika Korps** и **D-Day**. Как видно по названию, нам предстоит принять участие в Арденнской операции, которая развернулась в декабре 1944 года — это была последняя серьезная попытка немцев переломить ход войны в свою пользу.

Надо сказать, что серия медленно, но верно движется в правильном направлении. **Desert Rats vs. Afrika Korps** была весьма посредственным трехмерным клоном «Блицкрига» с сомнительными новыми идеями вроде «героев» и покупки техники. А вот **D-Day** уже получилась очень неплохой игрой: трехмерность осталась, сомнительные идеи — отправились в мусоропровод. Игра неожиданно стала очень серьезной и реалистичной, что пришлось по душе поклонникам военных стратегий. Были, однако, и отрицательные моменты — так, заметно меньшую роль стали играть любимые всеми танки.

«Арденны 1944» сделали еще один маленький шагочек в сторону совершенства (до которого, впрочем, все еще топтать и топтать). Во-первых, в игре опять стало намного больше танков — все-таки именно на них была возложена одна из главных ролей в Арденнской операции. В этих машинах действительно чувствуется невероятная мощь, управлять ими — одно удовольствие. Во-вторых, радует возможность разрушения всего и вся: начиная от деревьев и линий электропередач и заканчивая целыми домами — нечто похожее уже было в предыдущих частях, но в куда меньших масштабах. И, в-третьих, игра очень красива. Реалистичные тени, симпатичная (хотя и «мертвая») вода, богатая детализация карт, отличная анимация, хорошие и правдоподобные модели техники — после всего этого воспринимаешь **Desert Rats vs. Afrika Korps** как страшный сон. Плюс ко всему — отличные спецэффекты. Не радует только то, как прорисована пехота: отличить один ее тип от другого «на глазок» практически невозможно — слишком уж похожи модели.

К сожалению, остались в «Арденнах 1944» и некоторые недостатки игр-предшественниц: ужасный алгоритм нахождения пути и практически полная бесполезность пехоты. Так, например, здесь нередки ситуации, когда танки никак не могут выйти на огневые позиции и топчутся на месте под огнем противника. Пехотой же нас буквально заставляют пользоваться, хотя толку от нее — почти ноль. Польза есть разве что от огнеметчиков и саперов. Первые отлично расправляются с укрытиями и выкуривают врага из бронетехники, вторые же, разумеется, занимаются удалением мин, которых в игре очень и очень много. Ну а обычные солдаты... отправьте лучше их управлять военной техникой, хорошо?

ПЕРЕВОД: Весьма качественная локализация, особенно на фоне остальных проектов этого месяца. Шрифты похожи на оригинальные, весь английский текст переведен без заметных ошибок — причем мы говорим не только об «обычных» словах, но и о военных терминах. Присутствует русская речь, причем актеры подобраны очень удачно: в обучающей миссии звучит приятный женский голос, а брифинги не лишены «назидательных» ноток мужским голосом. Озвучка юнитов не тронута, что является плюсом: ведь сражаться нам придется и за союзников, и за Германию. Плюс очень здорово переведена внутриигровая энциклопедия. Она в непринужденной, но поучительной форме познакомит нас со всеми видами техники и пехоты, которые присутствуют в игре.

Оценка: 7,5

Локализация:



Всё о фэнтези и фантастике
ЧИТАЙТЕ В СЕНТЯБРЕ



ТЕРМИНАТОР
Война
против машин



ВЕЛИКАНЫ
Сила есть,
остальное вторично



ВЕДЬМЫ
В компании —
на шабаш

знаменитый фэнтези-фильм на DVD:



"ВЕЛИКИЙ МЕРЛИН"

LEGO Star Wars

Жанр: Action ■ Издатель/Разработчик: Eidos/Travelers Tales ■ Издатель в России/Локализация: Новый Диск ■ Полная рецензия: Игромания №6/2005



Игра, которая изначально предназначалась для самых маленьких фанатов «Звездных войн», оказалась на удивление интересной. Вначале ее воспринимаешь как обычную пародию, но затем серьезно втягиваешься в процесс собирательства всевозможных бонусов и жетончиков — ведь на них можно купить новых героев или прикрутить принцессе Амидале здоровенные усы!

При этом сама игра представляет собой очень даже нестыдный платформер с удобным управлением и отличной графикой. Каждый из героев обладает своими уникальными способностями: джедаи ловко орудуют световыми мечами и используют Силу направо и налево, принцесса Амидала метко стреляет из бластера, Джар-Джар Бинкс высоко прыгает, но совершенно беззащитен в бою. Это, разумеется, не полный перечень героев, их гораздо больше. Сама по себе кампания довольно коротка, но если всерьез заняться коллекционированием бонусных предметов, то придется проходить ее раз за разом. И, что самое удивительное, это ничуть не надоедает.

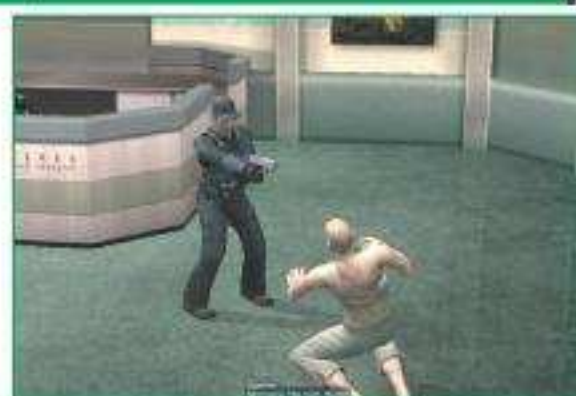
ПЕРЕВОД: Игра довольно простая, с небольшим количеством текстов — поэтому обидно, что даже в ней переводчики умудрились немного напортачить. Так, например, знакомый всем фанатам текст, который в начале каждого уровня уплывает вдаль, выровнен по ширине. В результате между словами образуются огромнейшие пробелы. К самому переводу, правда, претензий никаких: грамматических и стилистических ошибок нет, имена героев переведены правильно. Озвучка в игре практически отсутствует — есть лишь несколько междометий, которые локализаторы благоразумно решили оставить в первоначальном виде.

Оценка: 7,5

Локализация: 😊

Second Sight

Жанр: Action ■ Издатель/Разработчик: Codemasters/Free Radical Designs ■ Издатель в России/Локализация: 1C ■ Полная рецензия: Игромания №7/2005



Совсем скоро нас наверняка ожидает ливень из игр с паранормальными способностями. Первые капли уже достигли земли: **Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy** и **Second Sight**. Они, как и полагается двум каплям, очень и очень похожи. Разница лишь в том, что Psi-Ops была первой.

Есть у Second Sight очень сильная сторона — сюжет. Его развитие не останавливается ни на секунду. Главный герой, Джон Ваттик, в результате каких-то непонятных экспериментов потерял память, получив взамен пси-способности. Теперь он постоянно чему-то удивляется, куда-то спешит, задает сам себе вопросы и ищет на них ответы. Вышло очень атмосферно и интересно.

А вот экшена, увы, не получилось из-за не к месту прикрученных stealth-элементов. Кроме того, пси-способности, особенно телекинез, тоже не слишком удачно реализованы. Виновата в этом физика — «тяжести» в швыряемых предметах совершенно не ощущается.

ПЕРЕВОД: Снова нет русской озвучки. Похоже, это уже становится традицией, не слишком доброй, надо заметить. И ведь все остальное переведено замечательно, никаких ошибок и ляпов, хороший стиль, приятные шрифты. Что стоило нанять актеров, дабы зачитать готовый текст? Боялись испортить атмосферу? Или времени банально не хватило? Так или иначе, играть нам придется, постоянно скашивая взор вниз экрана, где идут субтитры. Однако часто Ваттик болтает прямо во время боя и играть становится просто банально неудобно.

Оценка: 7,0

Локализация: 😊

Soldner: Морская пехота (Soldner: Marine Corps)

Жанр: Action ■ Издатель/Разработчик: JoWood Productions/Wings Simulations ■ Издатель в России/Локализация: Руссобит-М



Аддон к командному многопользовательскому экшену «**Soldner: Бойцы спецназа**» скорее всего повторит печальную судьбу своего предшественника. Очень грустно, что разработчики не умеют учиться на собственных ошибках. Если коробочка с «Морской пехотой» все-таки ненароком попала к вам в руки, категорически не рекомендуем играть в одиночные миссии. Они совершенно неинтересны: переться несколько километров в другой конец карты только ради того, чтобы сделать пару выстрелов в совершенно сумасшедших ботов, — сомнительное развлечение. Невменяемость компьютерных оппонентов выражается в том, что они очень любят бегать по воздуху и не умеют стрелять и обращаться с какой-либо техникой.

А вот мультиплеер довольно занятен (до поры до времени), хотя и копирует безбожным образом **Battlefield**. Из техники нормально реализован лишь вертолет, у всех наземных средств передвижения начисто отсутствует физика. Даже танк здесь может ни с того ни с сего скатиться колобком с пологой в общем-то горки.

ПЕРЕВОД: Русской озвучки нет, ну да ладно, мы уже привыкли. Различные менюшки, пресловутые задания и шаблонные сообщения переведены нормально, а вот названия всевозможной экипировки так и остались на английском языке. Не критично, конечно, но глаз режет. В остальном — вполне самодостаточная локализация.

Оценка: 5,5

Локализация: 😊

Проект: Снежная слепота (Project: Snowblind)

Жанр: Action ■ Издатель/Разработчик: Eidos Interactive/Crystal Dynamics ■ Издатель в России/Локализация: Новый Диск ■ Полная рецензия: Игромания №6/2005



Зачем **Eidos Interactive** решили перенести с приставок на PC эту игру — совершенно непонятно. Ибо по современным меркам смотрится и играется «**Проект: Снежная слепота**» довольно посредственно. Судите сами: от **Deus Ex**, своеобразным продолжением которого является **Project: Snowblind**, не осталось и следа, графика — позавчерашний день, большинство гаджетов, которыми, по идее, надо активно пользоваться, на деле являются бесполезным хламом, техники, которую так хваливали разработчики в пресс-релизах, практически нет. Лишь иногда на экране монитора мелькает то, что принято называть добротным экшеном, все остальное время — серая обыденность.

ПЕРЕВОД: Держу пари, что локализаторам из «Нового Диска» игра не понравилась даже больше, чем нам. Работу доверили какой-то программе автоматического перевода текста, не иначе. Потому как поверить в то, что подобное мог написать живой человек, решительно невозможно. Хотите примеров? Их есть у меня. «Военный режим, известный как «Республика», воспользовался расколом страны...» — каково, а? А вот еще гениальная фразочка: «Смерть брата сломала меня изнутри. Я отправился по его шагам в надежде отыскать путь». Про то, как переведено название игры — «Проект: Снежная слепота», даже и говорить не хочется. Есть и просто серьезные, уже несмешные ошибки: например, субтитры частенько «заедают» и не двигаются дальше, а с союзниками не удастся толком поговорить, так как текст исчезает с экрана за доли секунды. Честно скажем: такой халтуры от «Нового Диска» не ожидали.

Оценка: 6,5

Локализация: 😊

Ролевая игра от создателя великой серии Wizardry

Призы
 от фирмы
1С-ежедневно!
 Ищи игры с такой
 наклейкой
 на коробке!



Подробности - на
<http://priz.1c.ru>

DUNGEON LORDS



© 2005 Heuristic Park, Inc. Все права защищены. «Heuristic Park» и логотип Heuristic Park являются торговыми марками Heuristic Park, Inc. Атланта, США. Данный продукт содержит программные технологии, лицензированные у GameSpy Industries, Inc. © 1999-2005 GameSpy Industries, Inc. Используется средство Miles Sound System © 1991-2005 RAD Game Tools, Inc. Используется средство Blink Video © 1997-2005 RAD Game Tools, Inc. Используется средство Granity Animation © 1999-2005 by RAD Game Tools, Inc. Все остальные наименования и логотипы являются зарегистрированными и/или торговыми марками их законных владельцев.
 © 2005 Nival Interactive. Все права защищены.
 © 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Представляем вашему вниманию обновленный сводный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, разделяются на подразделы:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, ко-

торые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки, и вы можете ее приобрести, мы переме-

щаем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

3) В РАЗРАБОТКЕ. Здесь размещаются те отечественные проекты, которые в данный момент находятся в разработке. Полный список локализуемых игр, а также информацию о тех локализациях и отечественных проектах, что уже можно ку-

пить, мы публикуем на наших компакт-дисках и DVD в разделе «По журналу». Таблица представлена в формате xls.

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Поступили в продажу

- **Postal 2:**
Штопор Жжот
Рос. издатель/разработчик: Акелла/Avalon Style Entertainment
- **Багги:**
Короли бездорожья
Рос. издатель/разработчик: Акелла/Steel Monkeys
- **Бригада Е5:**
Новый Альянс
Рос. издатель/разработчик: 1C/Апейрон
- **Карибский кризис:**
ледниковый поход
Рос. издатель/разработчик: 1C/G5 Software
- **Кровавый рассвет**
Рос. издатель/разработчик: 1C/KraiSoft Entertainment
- **Мама не горюй**
Рос. издатель/разработчик: 1C/Lazy Games

В разработке

- **Hard Truck Tycoon**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: G5 Software/Бука
- **Heavy Duty**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: Акелла/Primal Software
- **Jagged Alliance 3D**
Дата: Осень-зима 2005 • Рос. издатель/разработчик: GFI/МиСТ лэнд - ЮГ
- **Lada Racing Club**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Geleos
- **Neuro**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Revolt Games

- **Precursors**
Дата: 2007 • Рос. издатель/разработчик: Не объявлен/Deep Shadows
- **PT Boats:**
Knights of the Sea
(Морской охотник)
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Акелла
- **Rage Rider**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Акелла
- **Rat Hunter**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: GFI/Secret Sign
- **S.T.A.L.K.E.R.:**
Shadow of Chernobyl
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/GSC Game World
- **S.M.E.R.S.H.**
Дата: Лето-осень 2006 • Рос. издатель/разработчик: Акелла/Game Forge Interactive
- **The Fast and Funny**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Geleos
- **Warfare**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: GFI/МиСТ лэнд — ЮГ
- **Антикиллер**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Qbik Interactive
- **Адреналин-шоу**
Дата: Осень-зима 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Gaijin Entertainment
- **Блицкриг II**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Nival Interactive
- **Братки**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: GFI/VZlab

- **Бригада Е5:**
Новый альянс
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Апейрон
- **В тылу врага II**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/BestWay
- **Вивисектор.**
Зверь внутри
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms
- **Восхождение на трон**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/DVS
- **Волкодав:**
Кровное братство
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: Акелла/Primal Software
- **Восточный фронт**
Дата: Лето 2005 • Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Burut CT
- **Вторая Мировая**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/1C: Maddox Games
- **Дальнобойщики 3**
Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: 1C/SoftLab-NSK
- **Диверсанты**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Dark Fox
- **Звездное наследие**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Step Creative Group
- **Искусство ограбления**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/PIPE Studio
- **Ка-50. Черная акула**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Eagle Dynamics
- **Корсары III**
Дата: Лето 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Акелла

- **Магия крови**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Sky Fallen
- **Не время для драконов**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Arise
- **Невский Титбит**
Дата: Лето 2005 • Рос. издатель/разработчик: Лайт-Проджект/VZlab
- **Ночной Дозор**
Дата: Осень 2005 • Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Nival Interactive
- **Ночной Дозор Racing**
Дата: Осень 2005 • Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Psychocraft
- **Обитаемый остров: Землянин**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: Акелла/Step Creative Group
- **Остров сокровищ**
Дата: Лето 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms
- **Петька 6:**
Новая реальность
Дата: Октябрь 2005 • Рос. издатель/разработчик: Бука/Сатурн-Плюс
- **Пираты XXI века**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/DIOsoft
- **Санитары подземелий**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C
- **Танита или Морское приключение**
Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Акелла/Trickster Games
- **Трудно быть богом**
Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Акелла
- **Фаза: Исход**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Pora и Копыта

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

- **Daemonica:**
Зов смерти
Рос. издатель/локализация: Акелла
- **Dino Crisis:**
нашествие тварей
Рос. издатель/локализация: Акелла
- **SWAT 3: Тактика и стратегия (SWAT 3: Close Quarters Battle)**
Рос. издатель/локализация: 1C
- **Банзай! (Gotcha!)**
Рос. издатель/локализация: Новый Диск

- **Где моя тачка, чувак? (London Racer: World Challenge)**
Рос. издатель/локализация: Новый Диск
- **Князь Тьмы. Подземелье Анкарии (Sacred Underworld)**
Рос. издатель/локализация: Акелла
- **Кохан 2: Короли Войны (Kohan 2 Kings of War)**
Рос. издатель/локализация: 1C/Логрус
- **Ловец душ**
Рос. издатель/локализация: Новый Диск
- **Рыцари неба. Асы королевских ВВС**

- **(Battle of Europe: Royal Air Forces)**
Рос. издатель/локализация: Новый Диск

Новые анонсы

- **Army Racer**
Дата: 2005 • Рос. издатель/локализация: Play Ten Interactive
- **Coffe Break**
Дата: 2005 • Рос. издатель/локализация: Play Ten Interactive
- **Gene troopers**
Дата: 2005
Рос. издатель/локализация: Акелла
- **Great Invasions**
Дата: 2005 • Рос. издатель/локализация: Play Ten Interactive

- **Knights of the Temple 2**
Дата: 2005 • Рос. издатель/локализация: Акелла
- **Myst V: End of Ages**
Дата: 2005 • Рос. издатель/локализация: Бука
- **Powerdrome**
Дата: 2005 • Рос. издатель/локализация: Новый Диск
- **Starship Troopers**
Дата: 2005 • Рос. издатель/локализация: Бука
- **World Racing 2**
Дата: 2005 • Рос. издатель/локализация: Акелла

ВЕЛИКАН

- В роли главных врагов выступают мутировавшие представительницы прекрасного пола.
- Стильная трехмерная графика и поддержка эффектов DIRECTX 9.0C.
- Главный герой способен использовать несколько разновидностей бронеармированного скафандра, позволяющего применять различное навесное вооружение, вплоть до самого чудовищного и разрушительного.

Продолжение эпической саги о противостоянии между войсками экспедиционного корпуса галактической федерации и силами инопланетных захватчиков, действие которого происходит во вселенной "Штурма".



МАДИЯ

Товар сертифицирован.
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

©2005 Madia Entertainment. Все права защищены. ©2005 Бука. Все права защищены. Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@yana.ru).

Бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

BLOODRAYNE 2

Олег Ставицкий

Жанр: Action ■ Издатель: Majesco ■ Разработчик: Terminal Reality ■ Похожесть: BloodRayne, Prince of Persia: Sands of Time ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Один DVD

E-MAIL: stavi@igroman.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

www.bloodrayne2.com

Первая часть **BloodRayne** была, несомненно, уникальной игрой. Этот удивительный образчик прекрасного дурновкусия очень удачно выплыл на неожиданно поднявшейся моде на треш. Пока все синефилы земного шара упоенно смаковали юбилейное переиздание «Кровососущих уродов», а в Москве на большом экране демонстрировался трогательный кинофильм «Байкерши в городе зомби», автор данных строк с удивлением разгребал электронную почту. В письмах, пришедших после публикации моей рецензии на **BloodRayne**, среди прочего спрашивалось: «Скажите, а треш — это что, когда про фашистов?». Пользуясь случаем, отвечаю: нет, друзья, треш — это когда полуголая девица в черном латексе со стоном сосет кровь фашистов, попутно потрясая грудью из каталога *Victoria's Secret*.

Девицу звали Рейн, и создали ее люди, у которых со вкусом явно был полный порядок. **Terminal Reality** завоевали нежную любовь всего думающего игронаселения аккурат после выхода

Nocturne. Главный герой этого угрюмого нуар-хоррора беспристрастно садил по нечисти из шотгана, курил в дождь, носил шляпу и черное пальто с поднятым воротником. Ни дать ни взять — потусторонний Хэмфри Богарт. Следом за «Ноктурном» появилась первая часть жизнеутверждающей игротрилогии во вселенной «Ведьмы из Блэр». В **Rustin Parr** Terminal Reality отвесили поклон Хичкоку и Сэму Рэйми с его «Зловещими мертвецами», чем сорвали стоячие аплодисменты образованной прессы.

План 9 из открытого космоса

И вот одна из самых кинематографичных игровых студий земшара неожиданно появляется на публике со своим новым проектом. **BloodRayne**, конечно, была восхитительной дешевкой. В ее трехкопеечном сюжете нашлось место фашистам, вампирам, полусгнившим зомби, оккультизму и женской груди. Помнится, амплитуде колебаний молочных же-

лез главных героинь мы посвятили в свое время целый абзац. Сама по себе сцена раздвигания вопящего фашиста на две захлебывающиеся в крови половины в исполнении плейбоевской полувампирши вызвала у автора этих строк детский восторг. За то, что **BloodRayne** была способна одарить игрока такими простыми человеческими радостями, ей простили многое — монотонный геймплей, неудачное управление, смехотворную продолжительность... Пока вы успевали понять, что за прекрасным стилем кроется неприятный ворох геймдизайнерских промахов, Terminal Reality спешно выводили на экран финальные титры.

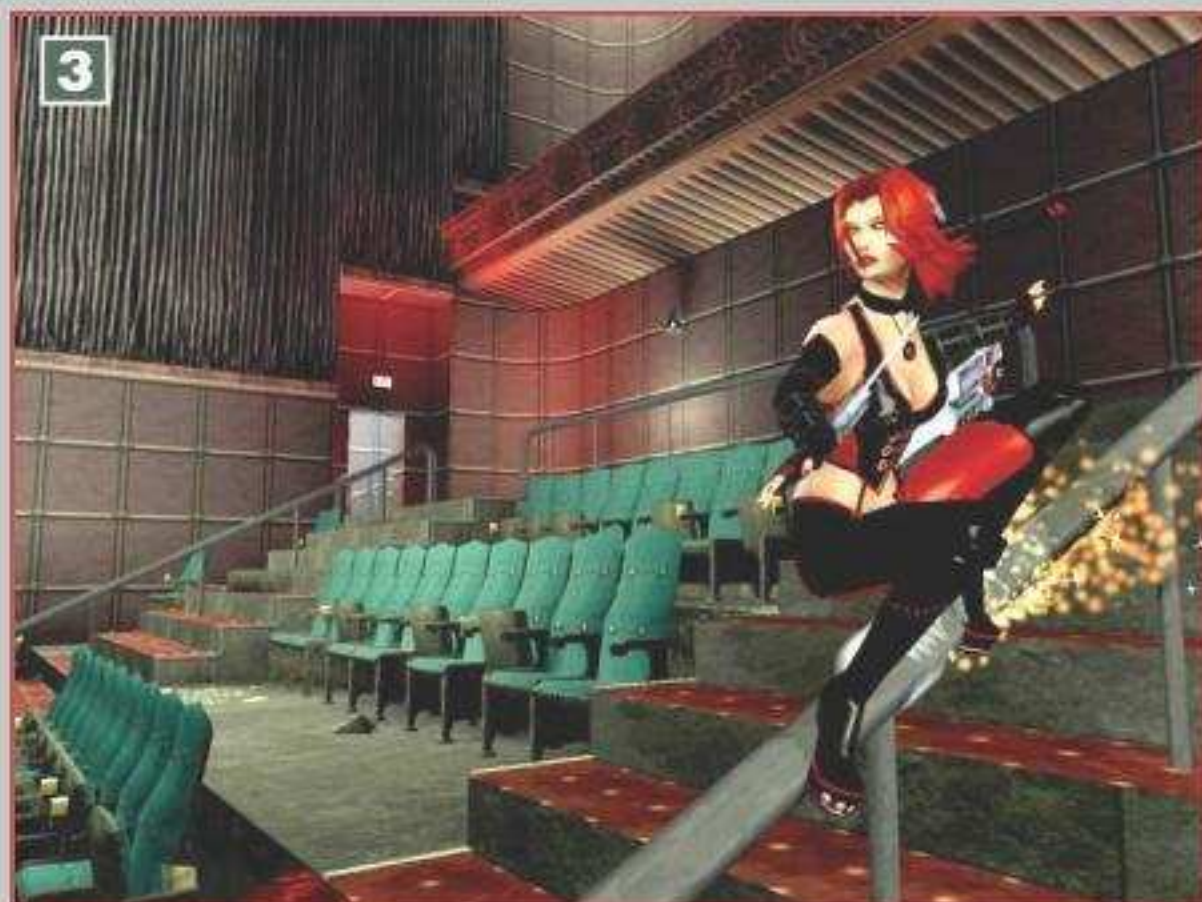
Ко встрече с долгожданным сиквелом мы готовились в будистском спокойствии. В руках — внушительный список недочетов, которые авторы божились залатать, в сердце — горячее желание расчленить две сотни верноподданных Третьего Рейха остроконечными лезвиями. Самое удивительное, что формально Terminal Reality действительно

учли пожелания любящих фанатов. Переработать систему боя? Довести до ума акробатику? Утилизировать никому не нужное огнестрельное оружие? Все тут. Но, к сожалению, этого недостаточно. Впрочем, о том, почему большинство модернизаций **BloodRayne 2**, подобно елочным игрушкам из бородатого анекдота, блестят, но не радуют, мы поговорим чуть ниже. А пока — пара слов о такой, казалось бы, простой вещи, как сюжет.

Пожалуй, первая и главная ошибка разработчиков — это то, что они перенесли события сиквела в наше с вами время. То есть в конец XX века. Псевдоготика **BloodRayne** в свое время стала удивительно свежим решением. Только здесь можно было вступить в схватку с фашистской медсестрой в белоснежном халате и при чулках с подвязками. Демоны, шагающие роботы и нацисты складывались в такой самозабвенный идиотизм, что устоять было совершенно невозможно. По концентрации бесстыдной глупости сценарий первой части может



- 1 Так как нас читают дети, то мы лучше не будем комментировать то, что происходит на этом экране.
- 2 Этот ее волшебный взгляд всегда нас завораживал.
- 3 Учителя очень не любили Рейн за то, что она каталась по перилам. Но наказывать ее не пробовали — кусалась, зараза.
- 4 Признайтесь, ведь именно за такие кадры вы нежно любите **BloodRayne**...
- 5 ... Ну и еще за такие.



соперничать, пожалуй, только с нежно любимой автором этих строк картиной Hellboy. Сюжет сиквела не содержит и десятой доли той беззащитной и подкупающей шизы, что таила в себе оригинальная BloodRayne.

Дожив до двухтысячных, Рейн моментально обернулась белокожим Блейдом в кожаных трусах и с грудью Джессики Альбы. Вместо фашистов тут все больше какие-то несуразные кровососущие сектанты и уличные парубки в пирсинге. Шагающие роботы превратились в полицейские машины, а вместо готической лаборатории Третьего Рейха — пахнущие кошачьей мочой подворотни мегаполиса. Самое печальное, что вместе со сменой декораций BloodRayne потеряла былую легкость повествования и, соответственно, весь свой трешевый шарм, за который ее и любили. Местный сценарий изобилует какими-то неуместными флэшбеками, переживаниями и прочими высокобюджетными атрибутами, которые BloodRayne 2 очевидно не нужны. Когда рыжеволосая вампириша в латексе и при метровых ножах начинает вдруг произносить вдумчивый монолог перед

портретом ненавистного отца, хочется рвать на голове волосы — кто отдал приказ превратить треш-шедевр в гнусный голливудский блокбастер? Мы совсем не хотим видеть рефлексирющую героиню в игре, на обложке которой колосится затянута в кожу женская грудь!

Наконец, разработчики не устранили самый главный недостаток первой части — отсутствие романтической линии. Рейн, несмотря на всю свою гипертрофированную сексуальность, интересуется мужчинами, похоже, только в распотрошенном виде. В итоге происходящее на экране периодически начинает удивительным образом напоминать какой-то феминистский памфлет — красивая, сильная женщина буквально прорубает дорогу к правде-матке. И при этом не занимается сексом уже более полувека.

Итогом вышеозначенных преобразований явилась абсолютная стилевая дезориентация. Куда отнести BloodRayne 2 — категорически непонятно. Серьезно воспринимать историю о том, как грудастая полувампириша с замашками доминатрикс пытается предотвратить заговор организо-

ванного вампиризма, не позволяют ни ум, ни совесть. Вместе с тем невеста откуда взявшиеся переживания и прочая эмоциональная пыль не дают от души посмеяться над творящейся на экране нелепицей. В итоге BloodRayne 2 больше всего походит на сексуальную кальку с «Блейда». Что, конечно, тоже не самый плохой ориентир — сколько-нибудь вменяемого игропереложения похождения Уэсли Снайпса человечество так и не дождалось. С другой стороны, обратив свои взоры в сторону высокобюджетного Голливуда, Terminal Reality, похоже, растеряли остатки былой оригинальности.

Месть мертвецов

Растеряв сюжетную прыть и трешевую беззаботность, сиквел, казалось, должен был бы хоть чего-нибудь приобрести в геймплее. Тут-то и кроется главное разочарование BloodRayne 2. Несмотря на многочисленные дизайнерские ужимки, игра ну совершенно не смотрится обновленной. То есть ощущение какой-то глобальной незавершенности, которое накатывало на вас на финальных уровнях первой час-

ти, тут падает на голову буквально с первых же кадров.

Взять, например, систему боя. Рецензенты оригинальной игры (включая автора этих строк) хором жаловались на монотонность процесса нашинковки врагов. Действительно — все, что умела Рейн, — это размахивать лезвиями и ловко долбить заточенным каблуком в голову. Комбинации ударов выполнялись автоматически и особой радости, разумеется, не вызывали.

В пресс-релизе сиквела аршинными буквами значилось — новая система комбо! Замах был соответствующий — в качестве ориентиров приводилась чуть ли не Devil May Cry. Действительно, в меню теперь гордо светится пополняемый по мере прохождения Combo List. Там и комбинации с прыжком, и с гарпуном, и с ногами. В две, три, четыре, восемь ступеней — все как у взрослых. Проблема, однако, состоит в том, что местные комбо очень сложно вычленишь из драки. Плотность мотивированного насилия на экране столь высока, что отличить какой-нибудь фирменный способ умерщвления от протокольного рассечения попо-



Ctrl + E Harpoon enemies into the fireplace

лам или «школьной» ампутации конечности — практически невозможно. Враги вопят, руки летят, кровь хлещет фонтаном, кости торчат — нормальная рабочая обстановка. Удалось нам выполнить комбо, не удалось — какая, к черту, разница?

Учитывая, что в большинстве случаев вы в состоянии справиться с критической массой врагов, просто поочередно нажимая две кнопки, необходимость в каких-то особенных выкрутасах моментально отпадает. В общем, модернизацию боевой системы Terminal Reality благополучно провалили.

Следующим геймплей-аспектом, который разработчики божились привести в порядок, была акробатика. На этот раз пресс-релиз сулил нам чуть ли не **Prince of Persia** — катание на каблуках по перилам, тройной тулуп под куполом, подъем переворотом и прочие физкульт-приветы. Так вот — не верьте. Прыжки продолжают раздражать точно так же, как и раньше. Да, Рейн теперь ловко скачет по перекадинам, обхватывает их ногами, что твой Сэм Фишер, и раскачивается на манер персидского принца. Но — добавьте сюда абсолютно дубовую анимацию, а также отсутствие у главгероини элементарной возможности ухватиться руками за край препятствия, и вы получите все, что угодно, но не акробатику уровня «Принца». Ма-

ленькая деталь: для того чтобы заставить красотку раскачиваться на перекадине, вам необходимо задействовать три (!) клавиши. В общем, скакать по уступам в BloodRayne 2 — удовольствие крайне сомнительное.

Ночь, когда плакало приведение

Ну и, наконец, гарпун. Нет, не тот, которым мы добьем тушку бездыханной игры, а тот, которым пользуется Рейн. Это, пожалуй, единственное положительное изменение в игре. Во-первых, им стало действительно удобно пользоваться. Во-вторых, теперь вы можете захватить врага цепью и, ловко швырнув, насадить, скажем, на удачно торчащий штырь. Или забросить его в костер. Или сломать ему шею. В общем, пускай вам подскажет сердце.

Гарпун, кстати, задействован в так называемых killing puzzles — этим геймдизайнерским решением Terminal Reality гордятся особо. Все дело в том, что периодически на уровнях вам будут встречаться места, где вроде бы дальше идти и некуда. Неподалеку, впрочем, обнаружится огромный вентилятор, или гигантская мусороперерабатывающая машина, или еще какой-нибудь объект, который всем своим видом будет демонстрировать, что с ним явно можно что-то сотворить. Что-то — это, как правило, заки-

нуть в объект добрый десяток врагов при помощи, конечно, гарпуна. Перемолов в жизнеутверждающий фарш порцию тел, вентилятор, ясное дело, ломается, образовав тем самым, чаемый проход. Такие вот головоломки.

Ах да, оружие. Terminal Reality благоразумно упразднило огнестрельный арсенал, которым все равно никто не пользовался. Вместо него Рейн теперь обладает двумя «Карпатскими драконами» — пистолетами очень хитрой конструкции. Их концептуальная прелесть состоит в том, что вместо свинца они стреляют... кровью. Соответствующий резервуар прилагается. Причем как только в обойме заканчивается жидкость, пистолеты начинают «сосать» боеприпасы прямо из Рейн. Подзарядка происходит аналогично пополнению здоровья — при нажатии специальной кнопки Рейн воткнет в тушку несчастного два пистолета и «перезарядит» оружие.

В теории эта пушка выглядит очень оригинально. Однако на практике выясняется, что хваленое «кровяное» оружие выглядит, звучит и действует на врагов точно так же, как пресловутый огнестрел. Отсюда следует два неутешительных вывода. Во-первых, визуально «Карпатские драконы» отработаны на твердую двойку — замечательная треш-концепция благополучно провалена. Во-вторых — оружием по-прежнему никто не пользуется, предпочитая

плюющимся кровью агрегатам табельные клыки и лезвия.

■■■

PC-версия BloodRayne 2 шла к нам без малого год. Нужно отдать Terminal Reality должное — по сравнению с размытой PS2-картинкой «персональные» красоты смотрятся внушительно. Конечно, никакой бамп-мэппинг, высокие разрешения и переработанные модели не спасут вас от рваной анимации, чудовищной камеры и античеловеческого управления... Но об этом даже как-то неудобно писать.

Что в итоге? Конечно, никакой катастрофы не произошло. В BloodRayne 2 можно и даже, пожалуй, нужно играть. Сносный геймплей хуже (равно как и лучше) не стал. Игра, безусловно, растеряла весь свой идиотический шарм, но в ней по-прежнему можно вспороть живот сотне человек, откусить голову предпоследнему, выпить кровь выживших, а затем уцокать на заточенных каблуках по отрезанным конечностям. Признаться, разве не ради таких моментов вы все это время приговаривали интеллектуюлом?

P.S. По традиции все заголовки составлены из названий кинематографических треш-шедевров. На этот раз перед вами избранная фильмография худшего режиссера всех времен и народов — Эда Вуда. ■

Оргия мертвецов



Как вы, должно быть, помните по первой части — кроме клыков, лезвий, каблук и гарпуна главгероиня BloodRayne обладает рядом вампирских способностей. Спешим разочаровать вас — в продолжении арсенал увеличился буквально на несколько пунктов, а старые умения не изменились ни на йоту.

С другой стороны, если вы по каким-то

причинам забыли о чудодейственных возможностях Рейн, то нижеследующий текст поможет вам разобраться с этим досадным недоразумением.

Итак, во-первых, наша вампирша умеет уходить в бесконечное slo-mo. Вязкий, как кисель, местный аналог bullet time может длиться столько, сколько вашей душе угодно. То есть при желании вы вольны пробежать в «замедленной съемке» хоть весь уровень. О том, как данное геймдизайнерское решение влияет на такую тонкую субстанцию, как баланс, мы скромно умолчим. Зато заметим, что нет ничего краше, чем наблюдать в этом режиме процесс филигранной нарезки группы необразованных уличных молодчиков на сыровяленые окорока.

Во-вторых, у Рейн есть «вампирское зрение». Этот чудо-режим подсвечивает жизненно важные объекты на сцене ярко-салатовыми символами. Пройти мимо невозможно. Встроенный вампирский рентген особенно полезен во время схваток с боссами, которые летают по уровням. Плюс некоторые

секретные проходы в стенах бывают видны исключительно в данном режиме.

В-третьих — Terminal Reality упразднила «снайперский режим» в пользу Ghost Feed. Как нетрудно догадаться из названия, Рейн теперь дарована возможность покидать свое брненное тело и выполнять одновременно два дела: пить чью-нибудь кровь и вырезать на спине очередного врага всякие непристойности.

Ну и, наконец, главным режимом, разумеется, является знаменитый Rage Mode, активировав который, Рейн превращается в ходячий филиал Микояновского мясокомбината — она слабо воспринимает сторонние тычки со стороны, зато орудует лезвиями с такой скоростью и силой, что самое светлое помещение в момент покрывается густой кровавой коростой.

Формально большинство вышеозначенных умений расходуют специальную Rage-энергию. Однако последняя моментально восполняется за счет особо кровавых убийств. А уж в этом удовольствии вы себе не откажете, верно?

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Лишившись своего беззащитного треш-идиотизма, BloodRayne, извините за каламбур, обнажила собственные геймплей-недостатки. Распоротые туши врагов и колющие женской груди пятого размера уже не в состоянии прикрыть монотонный геймплей и кривую акробатику. Играть, конечно, можно, но за державу и Terminal Reality — обидно.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★★ 5.0

РЕЙТИНГ
«ИГРОМАНИИ»

7.0

DUNGEON SIEGE II

«Сбалансированная смесь из сумасшедшего рубилова
и качественных ролевых элементов»
Страна Игр



PC
CD-ROM
SOFTWARE

1C
ФИРМА «1С»

GAS
POWERED
GAMES

Microsoft
game studios

UBISOFT

© 2005 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo and the Windows logo are either trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. 2002-2005 Gas Powered Games Corp. All Rights Reserved. Gas Powered Games and Dungeon Siege are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. Published by Ubisoft Entertainment under exclusive licence. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 1c@1c.ru, <http://games.1c.ru>

БРИГАДА E5: НОВЫЙ АЛЬЯНС

Андрей Александров

Жанр: Тактика ■ Издатель: 1C ■ Разработчик:
Апейрон ■ Похожесть: Серия Jagged Alliance ■
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■
Количество дисков: Два CD

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,8 GHz, 1 Gb, 128 Mb Video

www.e5brigade.ru

«Бригада E5: Новый альянс» — пожалуй, одна из самых честных игр в нашем отечестве. У нее нет тузов в рукаве и скелетов в шкафу — вот она, вся правда, прямо в названии. «Новый альянс» — вдумайтесь в эти слова. Или вот иностранный вариант — *New Jagged Union* (название рабочее, согласится ли с ним **Strategy First** — зарубежный издатель «Бригады» — пока не известно). Да, игра мигом признается нам в том, что желает стать новым **Jagged Alliance**.

Давайте и мы раскроем карты и сразу ответим на вопрос: удалось ли «Бригаде» выполнить свою сложную и почетную миссию? Нет, не удалось. Когда игра пытается быть похожей на *Jagged Alliance*, тут же становится видно, что перед нами — копия, причем весьма грубая. Зато собственные находки разработчиков, которыми щедро разбавлен JA-геймплей, выглядят почти всегда на «отлично».

Что же в сумме? Потерпите — считать в столбик будем в конце статьи.

Революционер-неудачник

То, что создатели «Бригады» ориентировались на *Jagged Alliance* (в первую очередь, разумеется, на вторую часть), понимаешь с первых минут знакомства с игрой, то есть прямо с выбора главного героя. Нам предлагают целую когорту персонажей: русские и не совсем, мужчины и... тоже не совсем. У всех — военное прошлое и все, конечно же, готовы освоить ту специальность, которую вы выберете (список стандартен: снайпер, штурмовик, медик и т. д.).

Не хотите использовать стандартные решения? Что ж, тогда добро пожаловать на собеседование к местному психологу. Отвечаем на десяток вопросов и получаем героя, который якобы максимально соответствует нашему характеру. Впрочем, если в *Jagged Alliance* игрок мог посмотреть характеристики персонажа сразу же после его создания, то в «Бригаде» мы, к сожалению, получаем настоящую темную лошадку — узнать, что же там тако-

го нагенерировалось, можно лишь начав игру.

Прошлое у всех персонажей будет, разумеется, похожим. Служил. Воевал. До определенного момента — неплохо. Потом, к сожалению, попал в плен. Несколько лет загнивания в лагере — и вот в конце туннеля, наконец, замерцал свет. Один серьезный дяденька предлагает нашему герою вновь заняться любимым делом. То есть — отправить на тот свет пару десятков человек. Это, разумеется, намного лучше, чем низкокалорийная лагерная диета, так что мы недолго думая соглашаемся и вместе с еще десятком наемников отправляемся в Палиноро.

Что такое Палиноро? О, это замечательное латиноамериканское государство тридцать третьего мира. Мирной жизнью здесь давно уже не пахнет. На севере точит ножи Народный демократический фронт, который вроде бы собирается вести страну к светлому будущему. На юге чистят стволы штурмовых винтовок сторонники мятежного генерала Торменса, которые, конечно же, тоже

собрались куда-нибудь отвести страну. Наконец, на северо-востоке расположились контрабандисты. Да, они тоже не против того, чтобы прибрать к своим рукам всю страну. Меж этих трех огней оказались простые люди, небольшие независимые группировки и местные «царьки», которые захватили власть в каком-нибудь небольшом городе и всеми силами стараются ее удержать.

Мы, соответственно, направляемся на помощь одной из сторон (какой именно — можно выбрать в начале игры). Впрочем, у мины, заложенной на пути следования нашего грузовика, на этот счет совсем другое мнение: громкий взрыв — и вот уже никто никуда не направляется. Единственный, кто остался в живых, это, разумеется, главный герой. Теперь ему предстоит выжить в не очень дружелюбном Палиноро и добраться до работодателя.

В лесах Палиноро

Несколько шагов вперед, и нас ждет очередное дежа-вю —



- 1 Похоже, барышня знает, что за ней подглядывают. И, судя по довольному, как у сытой кошки, лицу, ей это нравится.
- 2 Дорогая, я вернулся!
- 3 Под деревом уже трупов семь. А казалось бы — такая безобидная девушка.
- 4 В инвентаре аж семь пистолетов. Сразу видно — герои вернулись с битвы и сейчас будут сбывать трофеи.
- 5 Человеческое стадо наступает. А ведь враги всего в сорока метрах перед ними.



перемещение по стране в «Бригаде» реализовано практически так же, как и в Jagged Alliance. Есть глобальная карта Палине-ро, в любую точку которой мы вольны направиться (карта, кстати, очень небольшая — из одного конца в другой можно добраться всего за три-четыре дня). И есть пара десятков локаций — города, поселки, промышленные и военные объекты, которые можно и нужно посетить. Удобно, просто и понятно.

Игровая кампания «Бригады» очень сильно отличается от Jagged Alliance 2. В последнем, если кто не помнит, мы с самого начала занимались зачисткой страны, захватывая все ее важные точки: города, шахты и т. п. Миссий было немного, и выполнялись они обычно по остаточному принципу: есть время и желание — хорошо, сделаем. В «Бригаде E5» — совершенно противоположная ситуация. Игровой процесс здесь заключается в постоянном метании между заданиями: вот этому гражданину отдаем посылку, теперь заворачиваем за угол и всаживаем пулю в лоб его соседу, а вот тут, кажется, не прочь осчастливить

еще одним поручением. Время на выполнение большинства миссий, кстати, ограничено — так что иногда по карте придется носиться чуть ли не на второй космической скорости. Впрочем, это не сильно расстраивает: задания в «Бригаде» оригинальны, непохожи друг на друга, и поэтому их выполнение практически не надоедает.

Есть, правда, одно «но», которое очень сильно портит впечатление от игровой кампании. Речь идет о наемниках. Да, как и в Jagged Alliance 2, играть нам предстоит не в одиночку, а вместе с несколькими «псами войны». Но, к сожалению, разработчики «Бригады» очень слабо проработали этот элемент игры. Начнем с того, что наемники здесь обезличены. В Jagged Alliance 2 каждый боец был яркой индивидуальностью с огромным количеством оригинальных черт. В его историю хотелось вчитываться, характеристики — анализировать, портрет — внимательно разглядывать, голос — не менее внимательно слушать. И уже потом, после нескольких минут «знакомства», становилось ясно,

подходит ли нам этот персонаж, будет ли с ним комфортно на поле боя. В «Бригаде» подобно-го нет. Местные персонажи — это массовка, студенты первого курса театральных академий, которые старательно, но неумело пародируют своих кумиров из Jagged Alliance. Они мелькают на экране и тут же тонут в прошлом, не оставляя никаких следов в памяти игрока.

Второй недостаток — система найма. В Jagged Alliance 2 были A.I.M. и M.E.R.C. — конторы, которые специализируются на предоставлении услуг «псов войны». В любой момент игрок мог запустить свой компьютер, зайти на сайты этих организаций и... минут на тридцать утонуть в их каталогах. Ведь там были десятки наемников: дорогих и не очень, опытных и «подающих надежды». Выбирать между ними — одно удовольствие. «Купить» парочку супердорогих суперпрофессионалов? Или попробовать победить не умением, а числом, взяв пять дешевых наемников? Отвечать на эти вопросы было очень интересно.

Разумеется, студентов-первокурсников не возьмут в A.I.M.

и даже в M.E.R.C. — поэтому им приходится искать работу «на местах». То есть в барах, которых так много в Палине-ро. Соответственно, и мы вместо ковыряния в каталогах шатаемся по стране в поисках «работников». Свободы выбора, разумеется, нет никакой — обычно приходится обходиться всего несколькими вариантами.

Впрочем, на этом недостатки не заканчиваются. Последний удар наносит экономическая система игры. Дело в том, что в «Бригаде» у нас практически нет источников постоянного дохода. В Jagged Alliance 2 мы захватывали шахты, каждая из которых приносила деньги. Это позволяло планировать бюджет: игрок всегда видел, сколько наемников он гарантированно может прокормить. В «Бригаде», как уже говорилось выше, основной доход идет от выполнения миссий. Не самый удобный вариант: на этой неделе мы провернули кучу дел и бросаемся деньгами направо и налево, а на следующей — не получили ни доллара и продаем по дешевке экипировку для того, чтобы выплатить зарплату бойцам. Доходит, наконец,

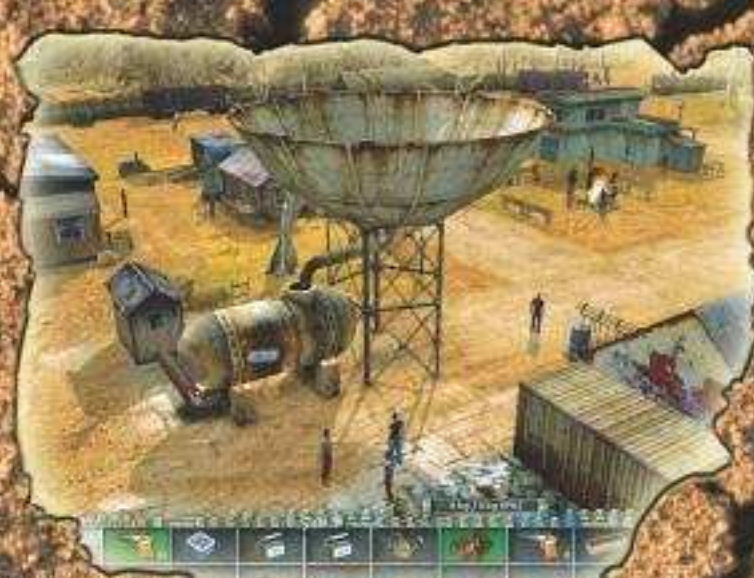


82

THE ПОСЛЕДНИЕ ДНИ МИРА FALL

**Конец Света наступил.
Жизнь продолжается.**

- новейшая постапокалиптическая RPG с нелинейным сюжетом;
- новая система боя, неограниченные тактические возможности;
- уникальное взаимодействие персонажей с окружающим миром;
- более 500 единиц различного оружия и амуниции;
- свободно плавающая камера с различными уровнями масштабирования;
- интуитивное управление;
- 5 уровней сложности;
- ошеломляющий 3D-звук.



© 2004 «Руссобит-Публишинг» Все права защищены. © 2004 «Silver Style Entertainment» All rights reserved
www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru, (095) 211-10-11, 967-15-80
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>

CODENAME: PANZERS PHASE TWO

Степан Чечулин

Жанр: RTS ■ Издатель: CDV Software Entertainment ■
Издатель в России: Nival Interactive ■ Разработчик:
Stormregion ■ Похожесть: Codename: Panzers Phase
One, Блицкриг ■ Мультиплеер: Интернет, локальная
сеть ■ Количество дисков: Один DVD

www.panzers.com

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,4 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video



В этом году буквально лоб в лоб столкнутся две очень успешные стратегии в реальном времени на непотопляемую тему Второй мировой войны: «Блицкриг 2» и **Codename: Panzers Phase Two**, о которой, собственно, и пойдет речь в нашей рецензии. И дело даже не в том, что эти игры в какой уже раз отправят игроков на привычные поля сражений шестидесятилетней давности. И тот, и другой проекты удивительно похожи геймплем — ярким, динамичным и очень увлекательным. Сражение, скорее всего, закончится ничьей, так что мы со всей ответственностью порекомендуем вам не признаваться в вечной любви одной из этих игр, а, так сказать, счастливо жить вдвоем (стоит заметить, что Степан уже видел бета-версию второго «Блицкрига». Так что выводы его небесспорны. — Прим. ред.).

Если даже вы не играли в **Codename: Panzers Phase One**, то, наверное, все равно слышали о том, что это — одна из лучших стратегий прошлого года «про

Вторую мировую». Действие происходило на Восточном и Западном фронтах, а мы, в роли офицера не очень высокого ранга, участвовали в самых важных сражениях того времени. Красочная графика, интересный геймплей и весьма приличный сюжет без проблем позволили «первой фазе» выйти победителем в битве за геймерские сердца.

Надо сказать, что в **Codename: Panzers Phase One** удивительно удачно сочетался «осторожный» геймплей в стиле незабываемого «Блицкрига» и феерическая яркость и бесшабашность какой-нибудь «В тылу врага». Игра моментально затягивала с головой, так что разработчики, руководствуясь принципом «куй железо, пока горячо», быстренько анонсировали и **Codename: Panzers Phase Two**, и **Codename: Panzers Phase Three**.

Знакомые герои, новые сражения

Сразу отметим, что назвать **Codename: Panzers Phase Two**

полнокровной второй частью можно лишь с натяжкой. Ведь, по сути дела, перед нами все та же **Codename: Panzers Phase One**, только с другим сюжетом и немного подновленной графикой.

Так же как и в первой части, игрок может выбрать одну из трех кампаний по восемь миссий в каждой. Это, правда, совсем немного: «пробежать» всю игру можно за несколько вечеров, причем не особо напрягаясь.

Действие, в отличие от «первой фазы», события которой разворачивались в Европе, теперь происходит в Африке и частично на Балканах. Те, кто не спал на уроках истории, знают, что в 1940 году в знойной египетской пустыне не на шутку схлестнулись итальянская и английская армии. Так что играть в **Codename: Panzers Phase Two** предстоит за страны «Оси», союзников и, как ни странно, югославских партизан. Ну а русских в этот раз попросили перекурить в сторонке. Радует хотя бы, что brave югославы воюют не с Роммелем, а ис-

правно пускают под откос поезда в родных Балканских горах.

Точно так же, как и в **Codename: Panzers Phase One**, во второй части вы играете не за некоего бесплотного духа, который откуда-то с небес руководит бойцами, а за вполне себе живого героя. Разработчики не стали отступать от традиции и выдали каждой стороне по два персонажа.

Итак, за «Ось» выступают наш старый друг — немецкий офицер-танкист Ханс фон Гробель и совершенно новый герой — молодой итальянский командир Дарио де Ангелис. Честь союзников отстаивают опять же знакомые нам товарищи: американский танкист Джеффри Уилсон и британский командос Джеймс Барнс. Ну, а югославские партизаны вывели на сцену Серджио де Ангелиса (родного брата Дарио) и какого-то бородастого мужика в папаше, со звучным и простым именем Волк. Да-да, Волк. Впрочем, можете звать его Санитаром леса, если вам не нравятся банальности.



- 1 Классическая для этой игры тактика: пушки от души лупят по технике противника, пока тот старается пробить оборону из танков.
- 2 Пехота в игре играет очень важную роль. Захват орудий, зачистка городов — все это ложится на плечи рядовых бойцов.
- 3 Сборная команда Италии и Германии не скупясь угощает одинокий английский танк свинцом.
- 4 Удачно разместив в домах солдат с базами, можно без труда остановить даже очень мощное танковое наступление.



Голос Уилсона



Голос одному из главных героев игры — американскому танкисту Джеффри Уилсону — подарил не кто иной, как актер **Питер Уэллер**, который сыграл роль ходячей железной кастрюли в фильмах «**Робот-полицейский**» и «**Робот-полицейский 2**». Именно его, надо сказать, весьма суровым, басом и вещает Джеффри в многочисленных

видеороликах. Отметим, что в игре Уилсон получился очень удачным персонажем — эдакий закаленный в боях вояка, который даже под ураганным артобстрелом невозмутимо покуривает сигару и рассуждает на философские темы.

Разумеется, **Stormregion** под завязку набили игру роликами на движке — красивыми, интересными и отлично срежиссированными. Причем, чтобы проникнуться сюжетом Codename: Panzers Phase Two на все, так сказать, сто процентов, настоятельно рекомендуем проходить кампании в том порядке, в каком их разместили разработчики. Дело в том, что судьбы героев постоянно пересекаются, поэтому, если, например, сразу играть за союзников, то многие моменты останутся непонятными.

Смертельная пустыня

Геймплей, как уже говорилось выше, не претерпел никаких серьезных изменений и остался все таким же увлекательным, по меру сложным и довольно агрессивным. Снова на поле боя царят танки: стальные машины красиво ездят, красиво стреляют и столь же красиво уминают гусеницами любую оборону противника. Впрочем, бросать бронетехнику на врага лучше все-таки при поддержке пехоты и артиллерии. Автоматчики быстро выкосят расчеты вражеских орудий, огнеметчики без труда подожарят танки, выкуривая экипажи прямо под меткий огонь ваших подчиненных, а пушкарям вообще без разницы, кого рвать в клочья, — разнесут и пехоту, и

танки. Единственный минус артиллерии — маленький радиус обстрела. Орудия, как и прежде, постоянно приходится таскать за собой, что очень надоедает.

Реализма в этом светопредставлении — ноль. Ремонтный чудо-грузовичок на счет «раз» восстанавливает практически убитый танк, после чего тот может продолжать сражение. Грозные немецкие «Тигры» долго и нудно сажают заряды в хлипкую сорокапятку, пытаясь ее подорвать, а авиация по-прежнему материализуется прямо из воздуха и от души бомбит опешившего противника. Ну, а в перерывах мы отправляемся в местный «магазин», где на заработанные «очки престижа» приобретаем у командования новую технику и солдат.

Впрочем, несколько серьезных изменений в Codename: Panzers Phase Two все-таки есть. Во-первых, разработчики пополнили местный гараж огромным количеством итальянской военной техники, которая, кстати, очень редко встречается в играх про Вторую мировую. А во-вторых, нас ждет без преувеличения потрясающая графика. Видимо, основные усилия Stormregion как раз и были направлены на создание изумительно красивой картинки.

Так, очень сильно повысилась детализация: даже застав-

ки на игровом движке, которые в первой части выглядели, мягко говоря, слабо, теперь смотрятся просто отлично. Лучше стала анимация юнитов — видели бы вы, как плавно и грациозно они двигаются. А уж картина жаркой битвы заставляет просто застыть в немом изумлении: выстрелы пушек сопровождаются красочными сполохами пламени, подбитый танк начинает отчаянно дымить, плеваться огнем и останавливается прямо на поле боя, а пехота в этот момент с руганью отстреливается от наступающих войск противника. На экране монитора постоянно происходит нечто невообразимое: все искрит, взрывается, а за плотным и чертовски красивым дымом порой не разобрать, где свой, где чужой. Что ни говори, а динамика боя в Codename: Panzers Phase Two передана на пять с плюсом.



Не стоит ждать от Codename: Panzers Phase Two каких бы то ни было революций, все-таки игра на это и не рассчитывалась. Она цепляет прежде всего божественно красивой графикой, ну и, конечно, геймплеем, который хоть почти и не изменился со времени первой части, однако остался столь же захватывающим. ■

Балканы в огне



Иосиф Броз Тито

Если честно, нам не совсем понятно, с какого перепугу в **Codename: Panzers Phase Two** оказались югославские партизаны, но факт остается фактом — они там есть. Правда, стоит отметить, что, пожалуй, именно за них играть скучнее всего. Миссии получились вялыми, а сюжет, главным героем которого стал некий бородач партизан, пахнет откровенным бредом: тут вам и американская разведка, и итальянские союзники, и много еще чего смешного.

Между тем в реальности югославские партизаны под руководством **Иосифа Броза Тито** вели на территории захваченной фашистами страны очень активную войну: подбивали танки, пускали поезда под откос и вообще всячески досаждали оккупантам. Бытует даже мнение, что именно эти brave ребята чуть ли не в одиночку освободили свою страну. Это, конечно, не так, ибо для столь серьезной операции у них просто не хватало сил, так что окончательное освобождение Балкан наступило только с приходом Советской армии.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДААННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Не удивляйтесь, но Codename: Panzers Phase Two — это практически все то же самое, что и Codename: Panzers Phase One, но с шикарной графикой и новым сюжетом. В целом — еще лучше и увлекательнее, чем первая часть.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★☆☆ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★☆☆ 8.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

8.5

LULA 3D



Светлана Карачарова

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Беспардонная похабщина! **Издатель:** CDV Software Entertainment **Разработчик:** CDV Software Entertainment **Похожесть:** Wet: The Sexy Empire, Lula 2: Inside The Sexy Empire **Мультиплеер:** Нет **Количество дисков:** Один DVD

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,5 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,5 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

www.lula3d.com

Ночью, когда дети спят, вы подходите к шкафу, нажимаете потайную кнопку и дрожащими пальцами начинаете перебирать свою коллекцию. Пяток игр, названия которых начинаются со слова «рандеву», пара «ГЭГов», чудачковатые **The Sims 2**, к которым прикручены все скандальные модификации сразу, милые забавы-хентайки типа **Dividead**, гордость отечественного игрового «Великолепный Вовочка» и прочая, и прочая...

А вот и гвоздь коллекции — несравненная Лула, платиновая блондинка с темным прошлым, строительница вашей собственной Империи Страсти, гениальный кинопродюсер и просто хорошая... эээ... ладно, скорее плохая девушка. Вы скучаете по ней? Гадаете — где и с кем коротает вечера эта скоти... стоп, спешу вас утешить: все три года, которые длилась разлука, Лулочка готовилась к новой встрече с вами, примеряя обновки и переезжая из узких рамок рисованного двумерного борделя в самое что ни на есть полное 3D.

И вот — долгожданная встреча. Сейчас-сейчас, третья полка сверху. Нет, вторая. Или все-таки третья? Нет, не третья, не вторая и не первая, черт возьми! Нет! Ее вообще НЕТ!!!

Ну успокойтесь, не надо так нервничать. Скажите лучше — вы действительно верите, что дети по ночам спят? Да? Ну тогда аккуратно подойдите к компьютеру. Видите? Теперь за ушко его, за ушко негодяя! И в постель — все равно ведь проходит по второму разу.

Блондинка в законе

Ну а теперь, когда любимое чадо наконец-то отправилось обиженно хныкать под одеялом, самое время продолжить общение с нашей прекрасной бестией. Итак, великолепная Лула снова занята любимым делом, то бишь снимает очередной «художественный фильм» из разряда «лица до шестнадцати все равно найдут и посмотрят». Владелица Империи Страсти более не стеснена в средствах — в ее

распоряжении чудесный загородный дом, огромный бассейн, сияющий «шевроле» и brutalный «харлей», который «так замечательно вибрирует... но на «шевроле» зато можно ездить». Мизансцену прекрасно дополняют актеры и несколько сладких, очень сладких, у-у-ух каких сладких парочек. Красота!

Хлоп! А вот и первый шлепок по попке, которая заманчиво выглядывает из-под слишком короткой юбки нашей красавицы. Итак, некий злодей нагло и беззащитно похищает из поместья троих близняшек — главных героинь неоконченного кинематографического шедевра. Лула мигом бросается выяснять обстоятельства преступления. Улики находятся быстро: вот пара видеокассет, на которых записано, как мерзкие типы в черных масках связывают девочку, а вот коробок спичек с рекламой одного весьма пикантного заведения в Сан-Франциско. Про звонок в полицию никто даже и не думает — скорее в погоню! Но для начала

придется найти ключи от машины, которой без зазрения совести пользуются, похоже, все актеры и друзья нашей героини...

Впрочем, ничего сложного в этом нет — ведь очередная серия похождения Лулы более не представляет собой адскую помесь квеста с экономическим симулятором. Вместо этого она просто предлагает нам расслабиться и получать удовольствие от всего, что происходит на экране. Благо посмотреть есть на что. Ну да, можно было бы сразу недовольно фыркнуть по поводу графики и «навороченного движка» (формулировка **CDV Ent.**), но мы, так уж и быть, не станем этого делать. В конце концов, вы же не затем читаете эту статью, чтобы узнать, сколько там полигонов ушло у разработчиков на каждый квадратный сантиметр груди главной героини? Да, не очень много — но ведь и квадратных сантиметров о-го-го сколько! Внушает, особенно если вы впечатлительный юноша (как я, например. — *Прим. ред.*). Девушки



1 Интересно, наблюдательный прибор Лулы показывает столь же очаровательную картинку, как наша, или нет?

2 Кажется, этот мужчина ошибся игрой — в эротических квестах таким не место.

3 А-а! Нас атакуют полигональные женщины! Это ведь еще хуже, чем резиновое пиво! Спасите!!!

Вся подноготная



Прошлое Лулы темно и окутано мраком тайны. Достоверно известно, что за этой дамочкой числятся такие грехи, как шантаж, проституция, воровство, нанесение легких и тяжелых телесных повреждений и даже торговля наркотиками. Неудивительно, что в **Wet: The Sexy Empire**, где мы имели удовольствие повстречать Лолу в первый раз, за

ней охотились чуть ли не все агенты ФБР сразу — и хотели они вовсе не пышных женских прелестей. Однако предприимчивая дамочка весьма шустро выкручивается из неприятной ситуации и вскоре под нашим чутким руководством начинает воплощать в жизнь самую святую американскую мечту: из безвестной и ничем не примечательной девицы легкого поведения она превращается в весьма и весьма респектабельную владелицу собственной кинокомпании. Ближе к финалу игра становится похожа уже не на легкий квест фривольного содержания, а на очень даже серьезную экономическую стратегию. На хрупкие плечи Лулы ложатся такие проблемы, как наем работников, поиск зданий для студии, проведение рекламной кампании, организация скандалов, распространение сплетен и прочая, прочая...

В следующей игре — **Lula 2: Inside The Sexy Empire** — карьера Лулы делает головокружительный скачок: наша давняя знакомая здесь выступает уже в роли правительницы целой Планеты Удовольствий. На сей раз главной головной болью нашей красавицы становятся посягательства мерзкого и коварного Пимператора, который прямо-таки спит и видит, как бы разрушить Империю и лишить всех ее жителей самого ценного, что у них есть (да-да, этого самого). Лула в этой игре присутствует в основном в посланиях главному действующему лицу — импозантному таксисту по имени Бак, которому и надлежит уничтожить злодея. В качестве вознаграждения обещана прижизненная канонизация и сама Ее Величество, но только на пару-тройку часов, не больше. Игра, опять же, представляет собой невообразимый коктейль из квеста, экономической стратегии (на сей раз строить придется бордель, причем на борту собственного космического корабля) и Sims-симулятора. В роли симов выступают члены экипажа, а основной характеристикой является степень их комфорта, которую нужно частенько повышать тем самым способом, о котором вы подумали. Настолько частенько, что в конце концов вы сдадитесь и на ближайшей стоянке пригласите на работу пару-тройку жиголо. После этого Бак, наконец, сможет уйти на покой и с головой погрузиться в расчеты рентабельности и самоокупаемости вверенного вам объекта. Вот так-то.

смотря недоверчиво, и в конце концов, насупившись, бормочут сквозь зубы «это, блин, силикон». Ну да, ну да, полностью согласна. Эх...

Блондинка в душе

Но все — руки прочь от квадратных сантиметров! Мы тут про игру говорим. **Lula 3D** — это классический трехмерный квест, который, к счастью, не обременен муторным пиксельхантингом. Проще говоря, искать на экране какой-нибудь махонький предмет нас здесь не заставят. Все, что нужно, лежит на виду и просто-таки просит «возьми меня!», а потом еще и сообщает, каким именно образом и где это можно вста... применить. Хитроумных и замороженных загадок нет и в помине — мы со спокойной ленцой прогуливаемся по пустоватым локациям, мило болтаем с обитателями, потихоньку складываем за пазуху нужные и не очень предметы и постоянно глазеем по сторонам в поисках чего-нибудь эдакого.

Как правило, «эдакое» представляет собой очередную парочку любовников, которые безостановочно предаются пороку в самых неожиданных мес-

тах (и, к сожалению, в самых стандартных позах — где ваша фантазия, господа разработчики?!). Изредка Лула и сама может отколоть нам на радость номер-другой: слегка пошалить под душем, показать класс у шеста в стрип-баре, провести фотосессию у пьяного вдрызг художника... Главное — не торопитесь сломя голову промчаться сквозь игру, ожидая самых сладких плюшек от финального ролика. Каждая локация таит парочку мест, не обязательных для прохождения, но строго рекомендуемых для посещения. Иначе зачем вы вообще в это играете?

Модная нынче тенденция разбавлять нудное квестовое действо суровыми экшен-элементами не прошла и мимо нашей пышногрудой красавицы. Помимо предъявления напоказ всех своих прелестей, Луле несколько раз доведется вступить в неравный бой с пристававшими бандитами, а иногда, чего греха таить, и с полицейскими. Рука у нашей звезды не слишком привычна к оружию, поэтому прицел постоянно норовит «уплыть» в самый неожиданный угол экрана, а перезарядка и вовсе затягивается на неприличный срок. Получая ранения,

Лула, как и полагается в «правильных» играх, теряет здоровье, ровный пульс и орлиное зрение, в результате чего картинка на экране становится все более нечеткой и дергается, как в горячечном бреде. Бррр...

Справившись с очередной партией злодеев, не спешите расстраиваться, что все так быстро кончилось: впереди у нас еще пара инъекций адреналина, на сей раз исключительно шутовских. И если пуляние помидорами по окну одинокой старушки еще можно как-то примирить со здравым смыслом (ну глухая бабулька попалась, на звонок не реагирует), то запуск любимого песика из катапульты уже ни в какие ворота не лезет. Впрочем, псине все нипочем, а вот нос здоровенной статуи Джефферсона, после того как вы с сотой попытки наконец в нее попадете, пострадает весьма значительно. Зарубежный юмор, однако.

Ну что можно сказать нашей дорогой Луле на прощание? Да, если вы поклонник эротических забав всех цветов и размеров, то на Lula 3D несомненно стоит обратить внимание. Но квест из этой игры совершенно никакой. ■



РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Последняя серия похождений неуемной Лулы, типичный представитель семейства эротических квестов. На сей раз в 3D и даже с приставкой action.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★☆☆☆☆☆ **6.5**

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★☆☆ 8.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

6.5

ДОРОГА СМЕРТИ

Степан Чечулин

Жанр: Аркада ■ Издатель: Новый Диск ■
Разработчик: Psycho Craft Studio ■
Похожесть: Crimsonland, Alien Shooter: Начало вторжения ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Два CD

www.psychocraft.ru/road666

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 64 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1.3 GHz, 128 Mb, 64 Mb Video

«Дорогу смерти» мы впервые увидели еще на апрельской КРИ, заглянув на стенд к гостеприимным товарищам из «Нового Диска». Надо сказать, что уже тогда игра произвела на нас самое положительное впечатление. И хоть просмотр и проходил в натурально прифронтовых условиях, а в голове царил такой хаос, что ни о какой серьезной игре речи вообще не шло, но даже тех безумных десяти минут, проведенных в компании с «Дорогой смерти», хватило на то, чтобы понять: проект получится чертовски увлекательным. И мы не ошиблись.

Дорога без возврата

Сюжета у «Дороги смерти», как и положено любой аркаде, практически нет. За окном черт знает какой фантастический год, человечество научилось путешествовать по параллельным мирам и таскать оттуда все самое ценное: редкие артефакты, загадочные изобретения и прочий хлам, необходимый для процветания. Только вот незадача: в этих самых параллельных мирах живут совершенно невоспитанные монстры, которые незваных гостей встречают не хлебом-солью, а ружьями-гранатами. Поэтому ученые очень быстро отказались от поездок в негостеприимные края и передали эту обязанность лихим наемникам, которые за круглую сумму готовы хоть у черта рога отпилить. Короче, все как всег-

да. За одним маленьким исключением: оные наемники перемещаются по враждебным мирам исключительно на лихих и очень крепких машинах, которые оснащены зубодробительным оружием. За одного из таких «солдат удачи» нам и предстоит играть.

Что у нас есть в начале игры? Дешевый джип, хлипкая броня и пушка для охоты на воробьев. Можно, конечно, заглянуть в местную автомастерскую и поглазеть на всякие крутые прикрасы. Но только поглазеть — денег на счету, к сожалению, почти нет. Так что стартуем и отправляемся на охоту.

На первый взгляд, геймплей в «Дороге смерти» проще пареной репы. Если вы играли в **Crimsonland** или рубили монстров в **Alien Shooter**, то сразу же почувствуете себя как дома: враги стройными рядами прут из всех щелей, и наша задача — управляя автомобилем, ловко уворачиваться от супостатов и меткими выстрелами из табельной пушки сносить им головы. В начале, правда, действие разворачивается довольно вяло: враги медленно пытаются добраться до нашей машины, мы, в свою очередь, лениво отстреливаемся. Однако такая картинка длится лишь первые несколько уровней. Ну а дальше начинается настоящее веселье: монстры становятся все злее, начинают быстро бегать да еще и приводят с собой батальоны «старших братьев». Соб-



1 Любимая тактика здешних врагов - перевернуть машинку и тупо запинать ее ногами.

2 С кучей недругов лучше всего разбираться с помощью дробовика.

ственно говоря, уже к третьему уровню понимаешь, что если просто тупо лупить по монстрам из пушки, то далеко в этой игре не уйдешь...

Дело в том, что «Дорога смерти» только на первый взгляд — бездумная стрелялка на колесах. На самом деле это чуть ли не тактический экшен. Во-первых, у оружия регулярно кончается боезапас, а на перезарядку уходят три-четыре весьма драгоценных в жарком бою секунды. Поэтому если вы не будете считать патроны, то... помрете быстро, ага. Во-вторых, мотор у джипа имеет вредную привычку перегреваться — как только это происходит, скорость падает чуть ли не до нуля. И не дай вам Бог с перегретым мотором оказаться в гуще против-

ников — затопчут. Так что, чтобы выжить, необходимо постоянно следить за тем, как развивается сражение, и четко решать, когда пора делать ноги, а когда можно и сломя голову ринуться в бой.

■■■

В общем, «Дорога смерти» получилась весьма и весьма симпатичной забавой, которая оправдала все наши надежды. Это настоящий ураганный экшен в духе **Crimsonland**, который, что не может не радовать, не скатывается до уровня тупой стрелялки, — в безумном игровом мире вам придется не только палить во все стороны света, но и продумывать тактику действий. В противном случае за вашу жизнь никто не даст ломаного гроша. ■

✓	РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	■■■
■	КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	■■■
■	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	■■■
✓	ЛЕГКО ОСВОИТЬ	■■■
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ		■■■■■■■■■■ 70%

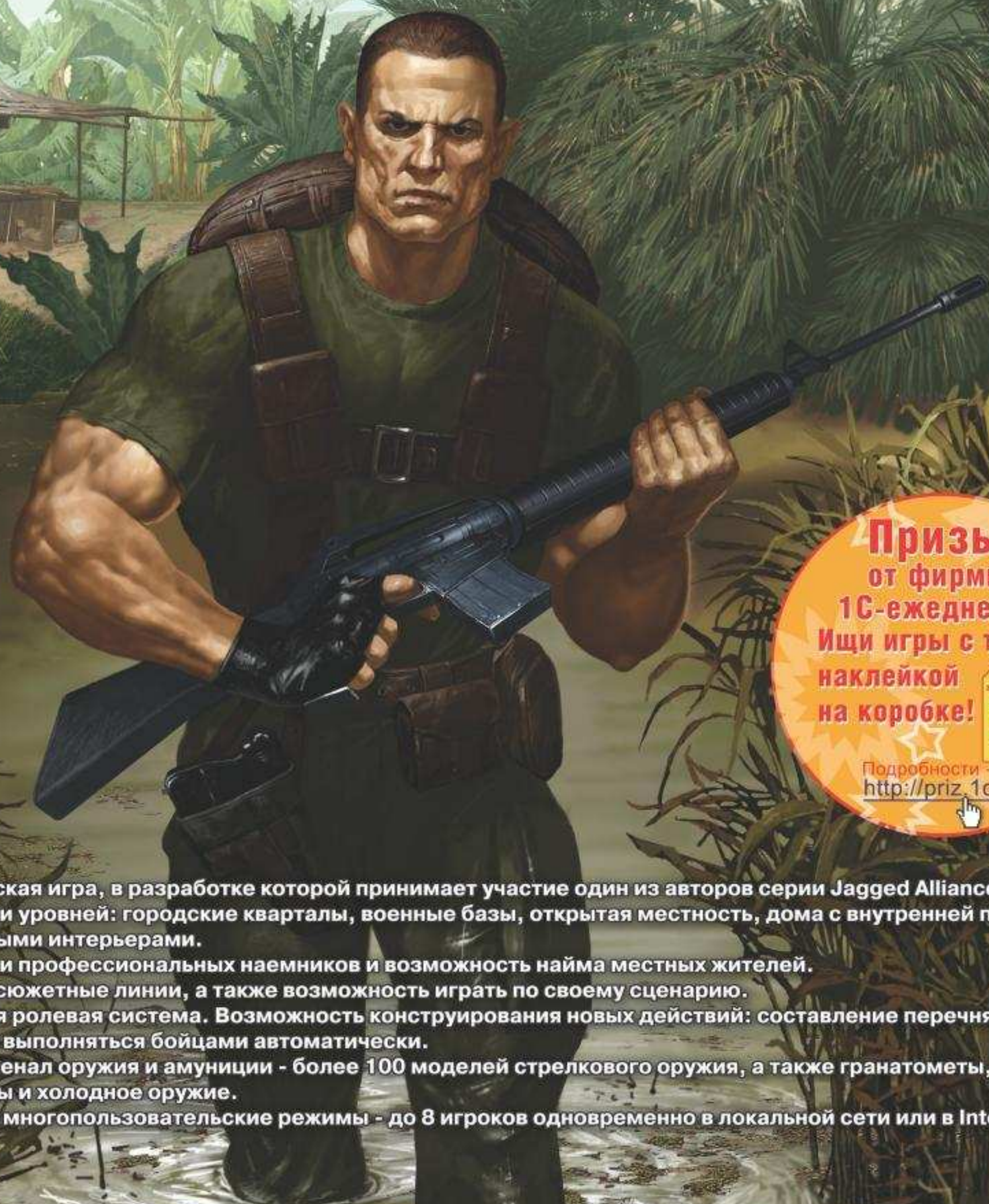
ДОЖДАЛИСЬ?	■■■
Веселые покатушки на шустром джипе, приправленные бесконечными перестрелками с тысячами врагов. Веселее, чем Crimsonland , разнообразнее и красивее, чем Alien Shooter . Не пропустите!	

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★★ 9.0

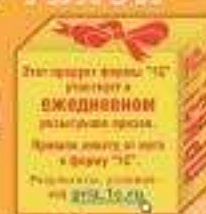
РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»
7.5

БРИГАДА Е5

НОВЫЙ Альянс



Призы
от фирмы
1С-ежедневно!
Ищи игры с такой
наклейкой
на коробке!



Подробности - на
<http://priz.1c.ru>

- Новая тактическая игра, в разработке которой принимает участие один из авторов серии Jagged Alliance.
- Более тридцати уровней: городские кварталы, военные базы, открытая местность, дома с внутренней планировкой и интерактивными интерьерами.
- Более тридцати профессиональных наемников и возможность найма местных жителей.
- Три основные сюжетные линии, а также возможность играть по своему сценарию.
- Проработанная ролевая система. Возможность конструирования новых действий: составление перечня приказов, которые будут выполняться бойцами автоматически.
- Обширный арсенал оружия и амуниции - более 100 моделей стрелкового оружия, а также гранатометы, ручные гранаты и холодное оружие.
- Оригинальные многопользовательские режимы - до 8 игроков одновременно в локальной сети или в Internet.



Жанр: Action ■ **Издатель:** Акелла ■
Разработчик: Avalon Style
Entertainment/Пенелопа Продакшн ■
Похожесть: Postal 2 ■ **Мультиплеер:** Нет
■ **Количество дисков:** Два CD

www.akella.com/ru/games/postal2rusadd

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 700 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

В прошлом году, когда в Москву приезжал **Винс Дези** (глава **Running with Scissors**, компании, которая разработала **Postal 2**), «**Акелла**» впервые показала «**Postal 2: Штопор Жж0т**», аддон от российских умельцев. Редакционный интеллигент **Олег Ставицкий**, делегированный журналом на этот пресс-показ, вернулся тогда совершенно потеряв дар речи. Руки его тряслись, голос дрожал: «Там было такое... такое... ТАКОЕ...». Добиться от Олега внятных объяснений нам так и не удалось, но по крайней мере стало ясно, что это будет всем трешам треш (причем абсолютно непонятно, в каком смысле этого слова).

Готично

На проверку все оказалось даже лучше, чем мы думали. «Штопор ЖЖЮТ» сделан вполне в духе оригинала — очень много пошлостей, мата, нецензурных картинок и всего остального, от чего обычно морщат носики поклонники Окуджавы. Разница лишь в том, что в оригинальной игре был не только туалетный юмор, но и шутки в адрес американской действительности (политкорректность, избыточный вес мерзких янок и так далее), здесь же почти все приколы — ниже пояса.

Сюжет нарочито абсурдный. В городе Мухоср... эээ... в общем, в населенном пункте, название которого вы и так не раз слышали, жил-был чувак по имени Штопор. В один далеко не самый прекрасный день он проснулся в местной пси-

хушке и обнаружил — о ужас! — исчезновение собственного полового органа. Штопор немедленно начинает расследование, по ходу которого ему придется поучаствовать в фотосессии для трансвеститов-извращенцев, разобраться с членами секты «Свидетели Эреговы» (название изменено), заключить сделку с депутатом из партии с нецензурным названием и сделать клизму слону. В конце концов Штопор все же выйдет на след торговцев-ампутаторов (они, как выяснится, еще и связаны с Аль-Каидой) и вернет предмет мужской гордости на его законное место. На все это уйдет четыре внутриигровых дня (понедельник — четверг).

Собственно геймплей со времен Postal 2 не изменился ни на грамм. Игра поделена на главы-дни, в каждый из которых нужно выполнить несколько миссий. Задания всегда одни и те же: дотащиться до указанной на карте точки, потреться с нужным персонажем, узнать, куда двигать дальше, и снова тащиться на другой конец города. Беготня эта здорово утомляет (чтобы добраться до нужного места, приходится пройти через несколько загрузочных зон), к тому же развлечь себя в это время практически нечем. Можно, конечно, заняться пальбой по прохожим, но в отличие от Postal 2 здесь это быстро карается: стоит только достать ствол (огнестрельный), как все прохожие тут же достают свои пушки и начинают ответный огонь. Более того, на драку можно нарваться, даже просто

POSTAL 2: ШТОПОР ЖЖОТ



1 Вот таким оригинальным способом в родной город Штопора была провезена рекордная партия наркотиков.

2 Самым веселым занятием в игре по-прежнему остается поджигание прохожих.

наступив кому-нибудь на ногу!

Поручения NPC (библиотекарь требует штраф за бесчинства, учиненные во время прошлого посещения; депутату нужен компромат на молодежную партию; бывший работодатель вынуждает сняться в порнухе), опять же, выполнять не обязательно — гораздо проще и быстрее снести им головы.

Единственное, что спасает «Штопор», — это юмор. Невероятно пошлый, очень часто — глупый и вторичный (половина заборов в городе увешана плакатами, стянутыми с сайта удафф.ком), но иногда — действительно смешной. Главное — перетерпеть потрясающе скучную завязку. В первый день игры (понедельник) я едва не снес игру с жесткого диска — настолько безвкусные были приколы. Интересные шутки (для тех, кому, конечно, не чужд туалетный юмор) появились только начиная со вторника. Вот лишь несколько избранных перлов: «Мы не занимаемся протезированием» (фраза одного из персонажей, рядом с которым висит плакат «Мы не занимаемся <censored>»).

«Европейского типа, спортивного сложения... ммм... мужской! Особые приметы: когда что-то не нравится, морщится» (Штопор описывает свою похищенную «собственность»), «Мы перцы не продаем, у нас не овощная база».

К недостаткам, которые уже были у Postal 2 (безбожно устаревшая за два года графика и колченогая анимация), разработчики прибавили собственные: багов в «Штопоре» — много, причем многие из ошибок критические — игра просто вылетает в Windows. Впрочем, лечить их наверняка будут патчами — ну не протезированием же?

■ ■ ■

Конечно, если задаться целью, то «Штопор ЖжОт» можно еще много за что поругать, однако тут есть такое дело: любые самые обоснованные претензии эта игра способна парировать одним-единственным доводом — треш должен быть трешем во всем, иначе будет нарушена целостность имиджа. Любите треш — добро пожаловать, не любите — даже не пробуйте. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДААННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Знатоки албанского и любители фтыкать в криатиффы падонкав получили игру про и для себя. Остальные, боимся, не поймут.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 4.0

ГРАФИКА

★★★★★ 4.0

★★★★★ 4.9

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

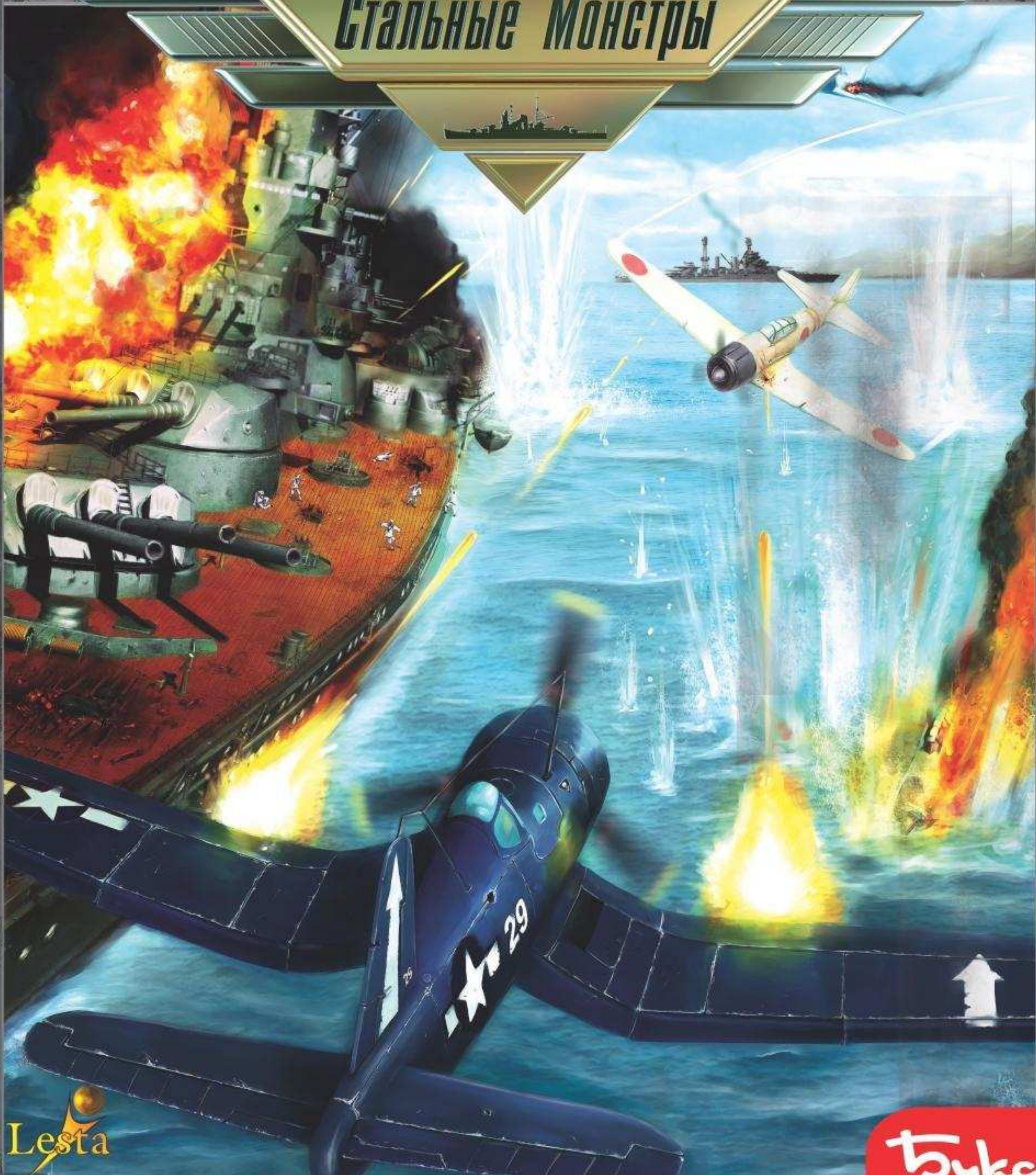
★★★★★ 60

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

4.5

ГОШИ ИХ ВСЕХ!

Стальные Монстры



Lesta

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

byka
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

92

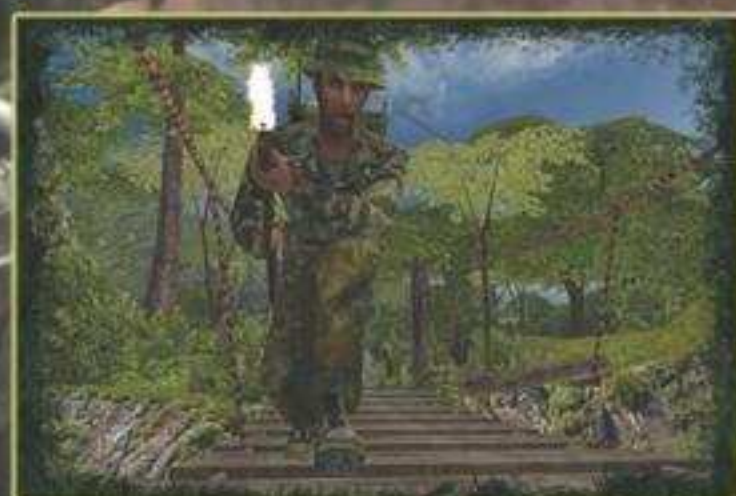
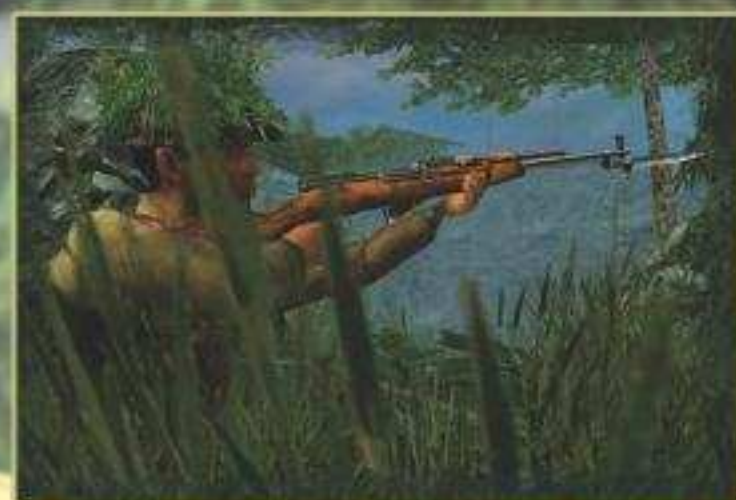
ВЬЕТКОНГ

КУЛАК АЛЬФА

Призы
 от фирмы
 1С-ежедневно!
 Ищи игры с такой
 наклейкой
 на коробке!



Подробности - на
<http://priz.1c.ru>



A Take2 Company



ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с СЕНТЯБРЯ 2004 по ИЮНЬ 2005.

А Место	В Рост	С Название игры	Д Рейтинг	Е %
1	■	Grand Theft Auto: San Andreas	11162	22 %
2	■	Half-Life 2	4860	9,5 %
3	▲7	Мор. Утопия	2155	4,2 %
4	NEW	Battlefield 2	2084	4,1 %
5	■	Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords	1997	3,9 %
6	▼3	DOOM 3	1936	3,8 %
7	▼1	Космические рейнджеры 2	1620	3,1 %
8	■	Warhammer 40.000: Dawn of War	1596	3,1 %
9	▲31	Серп и молот	1373	2,7 %
10	▲51	Myst IV: Revelation	1211	2,3 %
11	▼2	Need for Speed Underground 2	1157	2,2 %
12	▼5	Xenus. Точка кипения	1147	2,2 %
13	■	Pro Evolution Soccer 4	859	1,6 %
14	NEW	Earth 2160	848	1,6 %
15	▲12	Call of Duty: United Offensive	843	1,6 %
16	▼4	FIFA Soccer 2005	803	1,5 %
17	▼6	Counter-Strike Source	747	1,4 %
18	▼1	Prince of Persia: Warrior Within	599	1,1 %
19	▼5	В тылу врага	550	1 %
20	▲8	LEGO Star Wars	518	1 %
21	▼1	Rome: Total War	510	1 %
22	■	FlatOut	477	0,9 %
23	■	The Chronicles of Riddick	459	0,9 %
23	▲1	SWAT 4	459	0,9 %
25	▼7	Казачи 2: Наполеоновские войны	446	0,8 %
26	▼11	The Sims 2	445	0,8 %
27	▼1	Silent Hill 4: The Room	442	0,8 %
28	▲9	Sacred: Underworld	435	0,8 %
29	▲1	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	406	0,8 %
30	▼14	Паркан 2	394	0,7 %

На 9 августа в голосовании приняли участие 10859 человек.

Обозначения по колонкам:

А. Текущая позиция игры в этом месяце.

В. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

С. Название игры.

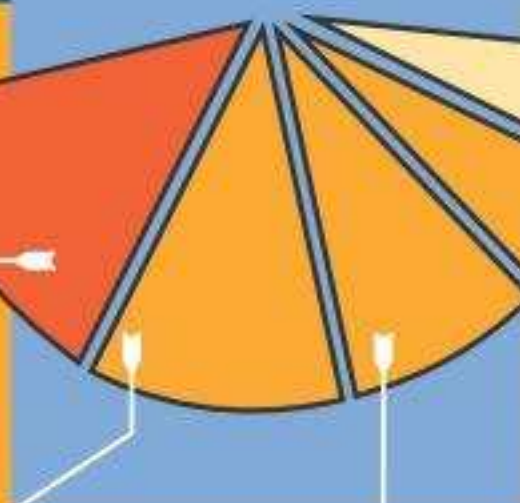
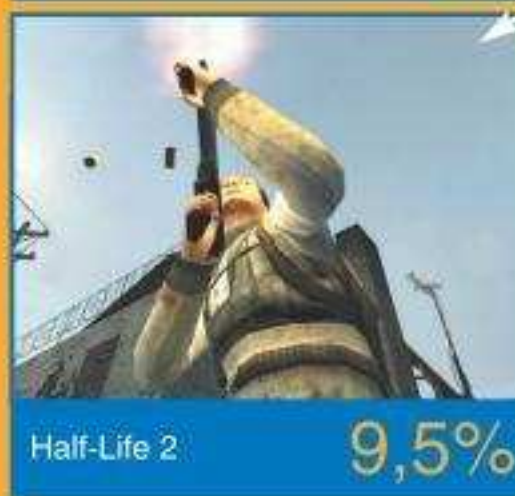
D. Рейтинг.

Е. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Что ж, друзья, в нашем хит-параде, похоже, появился новый долгожитель. Имя ему — **Grand Theft Auto: San Andreas**. История, которая была с **Half-Life 2**, повторяется: из месяца в месяц эта ниггерская игра станет протирать трон победителя, собирая в свои сети тысячи читательских голосов. Впрочем, чуеи наше коллективное редакционное сердце, что на этот раз сия наглость будет твориться не так уж и долго. Все-таки на украшенном осенними листьями горизонте уже появилось несколько суперхитов, таких, например, как **F.E.A.R.** или **Fable: The Lost Chapters**. Победить в бою с ними San Andreas будет очень сложно.

Удар осенних хитов разметаеи и остальные игры, которые вошли в первую пятерку. Там сейчас — разброд и шатание. Старик **Half-Life 2** все еще удерживает второе место, доказывая, что не зря мы в свое время поставили ему десять баллов. На третьей позиции совершенно неожиданно для всех оказался отечественный проект «Мор. Утопия» —



отличный прорыв, поздравляем. Следом у нас новичок — игра **Battlefield 2**, которая за месяц не только продавалась миллионным тиражом, но еще и успела собрать более двух тысяч голосов читателей

«Игромании». Наконец, на пятом месте расположилась еще одна игра-ветеран — **Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords**. Следующий месяц вряд ли преподнесет нам особые сюрпри-

Хит-парад «ИГРА МЕСЯЦА» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего населения интернета. Это настоящий рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте «Игромании» (www.igromania.ru) регулярно, раз в тридцать-сорок дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада можно всегда найти на наших компактках или DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десятимесячный период. В данном случае это период с СЕНТЯБРЯ 2004 по ИЮНЬ 2005. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

ДЕВЯТОГО АВГУСТА результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в ОКТЯБРЕ 2004 — ИЮЛЕ 2005. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об «Игре месяца», полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на компактках или DVD «Игромании» в рубрике «ИнфоБлок».

зы, слишком уж мало вышло действительно достойных игр. На попадание в тридцатку сильнейших могут рассчитывать разве что **Codename: Panzers Phase Two** и **BloodRayne 2**.

ВО ЧТО ПОИГРАТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

Друзья! Редакция «Игромании» очень надеется, что это лето вы провели, отдыхая в каком-нибудь замечательном месте, где слово «компьютер» является чуть ли не ругательным. Ей-богу, это в сто раз лучше, чем в компании других несчастных геймеров наблюдать за тем, как жаркая пустыня покрывает прилавки игровых магазинов.

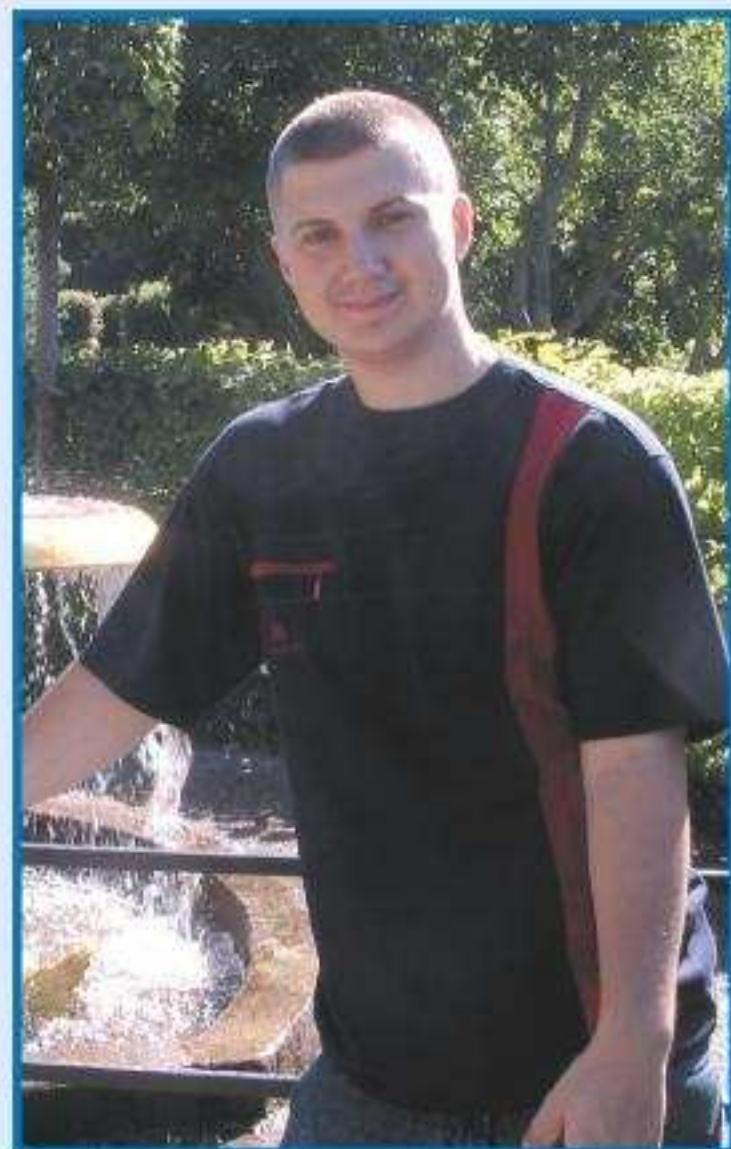
Впрочем, оазисы все-таки попадаются. Во-первых, отметим **Codename: Panzers Phase Two** — продолжение одной из лучших стратегий прошлого года. Очень здорово, что «вторая фаза» отличается от оригинальной игры только новым сюжетом и графикой, которая стала заметно красивее. Остальное осталось таким же: увлекательный и динамичный геймплей, отличный баланс и море качественных роликов. К просмотру рекомендуется всем.

Остальные игры этого месяца рассчитаны уже на определенные категории геймеров. Так, например, «Бригаду E5» можно смело порекомендовать любителям тактик, которые обязательно оценят оригинальную боевую систему и интересный геймплей. Остальных, к сожалению, может отпугнуть графика из прошлого века и сложность в освоении. «Дорога смерти» — полная противоположность «Бригаде». Простая и кра-

сивая, динамичная и веселая — как раз для того, чтобы коротать вечера после работы. Ну а если так получилось, что у вас свободны еще и ночи, то добро пожаловать в объятия прелестной **Lula 3D**. Наша Лулочка, пусть и виртуальная, но очень и очень соблазнительная. Да и общаться с ней просто: игра хоть и является квестом, но ничего сложного в местных загадках нету.

Конкуренцию Луле, кстати, может составить красotka Рейн — самая, пожалуй, сексуальная вампирша на том и этом свете. Стройная, пластичная, аппетитная, да еще и потрясающе жаркая. Жаль только, что пылкую страсть Рейн остудили разработчики из **Terminal Reality**, которые попытались превратить игру **BloodRayne 2** в настоящий голливудский блокбастер. К сожалению, не получилось: геймплей потерял почти все то треш-очарование, которое было свойственно первой части.

Зато отличились компании «Акелла», «Пепелац продакшен» и **Avalon Style Entertainment**, которые забили самым отборным трешем штопор, подожгли его — и мир вокруг стал таким жестоким и в то же время привлекательным. Звучит заманчиво? Что ж, присоединяйтесь — трубка мира доступна всем. А потом, совершив несколько гадостей, вы вдруг обнаружите, что уже в



самом разгаре осень, а вместо пустыни в игровых магазинах — самый настоящий ливень из проектов.

Андрей Александров, редактор



ИГРОВОЙ ТОТАЛИЗАТОР

НАШ ПРИЗ



Скажите, друзья, чего вам больше всего не хватает во время игры? Не помните? Ну, тогда вы просто обязаны принять участие в нашем сентябрьском тотализаторе. Ведь его призом является целый гигабайт супербыстрой памяти с забавным названием **TWIN2X1024A-4300C3PRO**. Сердечно благодарим компанию **Corsair Memory** (www.corsair.com) за этот замечательный подарок.

Победитель июньского тотализатора

Мы поздравляем всю Петрозаводскую улицу славного города Москвы с тем, что отныне на ней всегда будет праздник. Ведь **Яхно Борис Владимирович**, который живет на этой самой улице, только что выиграл убойный комплект колонок с сабвуфером **AVE T40H** от компании **AVE** (www.ave.ru).

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

«Игромания» предлагает вам испытать удачу и проверить свое аналитическое мышление, приняв участие в специальном «Игровом тотализаторе». Все, что от вас требуется, — прислать по адресу totalizator@igromania.ru письмо с правильным прогнозом первой пятерки игр-лидеров хит-парада «Игра месяца», который проводится с 14 августа по 2 сентября.

Письмо, присланное на тотализатор, должно выглядеть примерно таким образом:

1. *Prince of Serbia: Sons of Crime.*
2. *GTA: Miami Adventure.*
3. *TRON 3.0: Kaspersky's Revenge.*
4. *Tom Clancy's Star Wars.*
5. *Операция Desert Storm: Пираты Охотского моря.*

Учтите, что мы не призываем вас коверкать оригинальные названия игр, а лишь приводим этот список в качестве примера. Письма, которые написаны не по вышеприведенной схеме, рассмотрению, увы, не подлежат. Победитель тотализатора определяется методом жеребьевки из всех участников, приславших правильные прогнозы. Удачи!

Ваши прогнозы относительно пятерки лидеров хит-парада будущего месяца присылайте по адресу totalizator@igromania.ru с пометкой «Игровой тотализатор — сентябрь». В письме не забудьте указать свои фамилию, имя и отчество, а также домашний адрес. Если вы еще не получили паспорт, то укажите адрес и Ф.И.О. того человека, который сможет получить приз за вас. Прием писем закончится 2 сентября, не опоздайте!

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Десять игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания десяти однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, вы просто обязаны не пропустить ни одного из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что мы крайне советуем вам почаще заглядывать на эту страницу.

Возьмите этот список с собой в магазин, и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры!

Battlefield 2



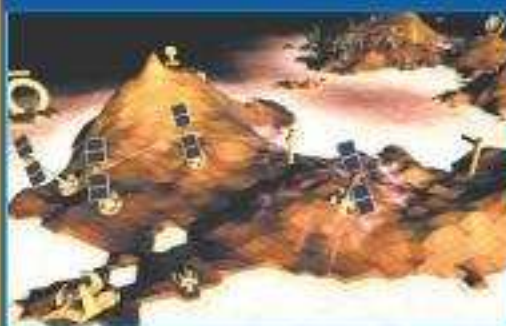
Рейтинг
«Мани» **8.5**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№8/2005

Новая версия одного из самых успешных сетевых экшенов в мире — еще более динамичная, интересная и продуманная.

Action * Digital Illusions * Electronic Arts * Софт Клаб

Darwinia



Рейтинг
«Мани» **8.5**

Полная рецензия в
«Игромании»:
№05/2005

«Независимое кино» от мира компьютерных игр. **Darwinia** — игра настолько концептуальная, что ее даже нельзя причислить ни к одному из существующих жанров.

Умукм * Introversion Software * Introversion Software
* Новый Диск

Half-Life 2



Рейтинг
«Мани» **10**

Полная рецензия в
«Игромании»:
№1/2005

Шесть лет разработки и сорокамиллионный бюджет были потрачены не зря: **Half-Life 2** стала лучшей игрой за последние несколько лет.

Action * Valve * Vivendi Universal Games * Софт Клаб

Grand Theft Auto: San Andreas



Рейтинг
«Мани» **9.5**

Полная рецензия в
«Игромании»:
№07/2005

Целый штат возможностей, скандальные кражи, лихие погони, жестокие перестрелки — и все это в обрамлении увлекательной истории про черного как смола преступника Сиджея.

Action * Rockstar North * Rockstar Games

Казаки II: Наполеоновские войны



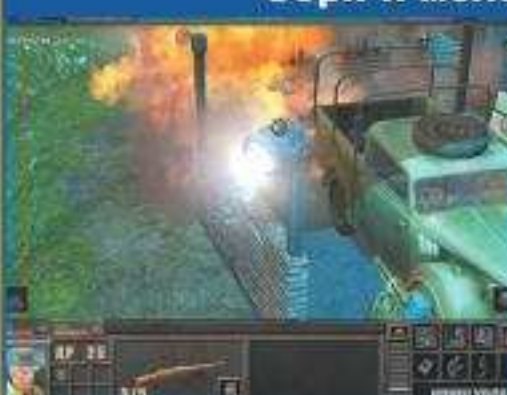
Рейтинг
«Мани» **9.0**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№05/2005

Утомившись штамповать аддоны к легендарным «Казакам», GSC Game World решила рискнуть и в «Казаках 2» заметно поменяла механику игры. Получилось так же замечательно, как и прежде.

RTS * GSC Game World * GSC Game World

Серп и молот



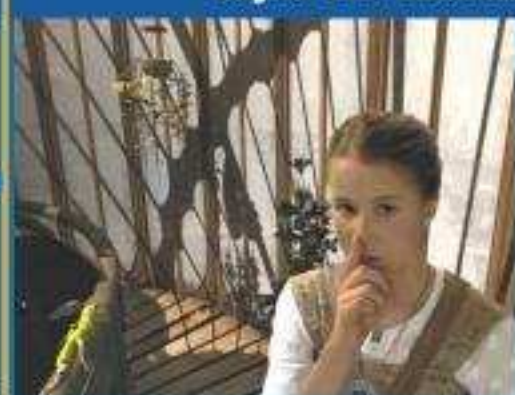
Рейтинг
«Мани» **9.0**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№06/2005

Игра от малоизвестной команды Novic&Co. Игра, которую никто не ждал. Игра, на которую в ближайшие годы будут равняться все создатели пошаговых стратегий.

RPG/TBS * 1C * Novic&Co/Nival Interactive

Myst IV: Revelation



Рейтинг
«Мани» **9.0**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№12/2004

Самый красивый, самый необычный и самый крупнобюджетный квест современности. Арт-хаус для настоящих ценителей жанра, живой пример для подражания на многие годы вперед.

Квест * Ubisoft * Ubisoft Montreal * Руссобит-М

Psychonauts



Рейтинг
«Мани» **9.0**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№06/2005

Прелестная, самобытная и очень стильная аркада с большим квестовым наследием. Что и неудивительно: Тим Шафер, «отец» **Psychonauts**, раньше работал над **Full Throttle** и **Grim Fandango**!

Аркада * Majesco Games * Double Fine Productions

Silent Hunter III



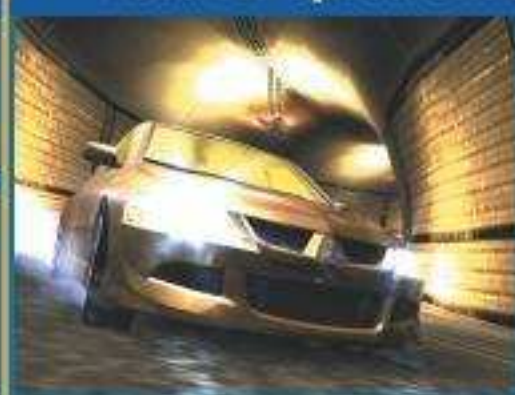
Рейтинг
«Мани» **8.5**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№05/2005

Самый правильный симулятор в мире: сложный и захватывающий, реалистичный и очень «честный». Красивый, драматичный, атмосферный — придумывать эпитеты к этой игре можно без остановки.

Симулятор погодной погоды * Ubisoft
* Ubisoft Romania * 1C/Легион

Need for Speed Underground 2



Рейтинг
«Мани» **8.5**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№12/2004

Безумные скорости, роскошные девушки, подсвеченные неонами машины — **Need for Speed Underground** возвращается для того, чтобы стать главной автоаркадой на, как минимум, ближайший год.

Автомобильная * Electronic Arts
* Electronic Arts Canada * Софт Клаб

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL CHAOS THEORY™

«Новый движок, новый AI,
новое оружие, новое все»

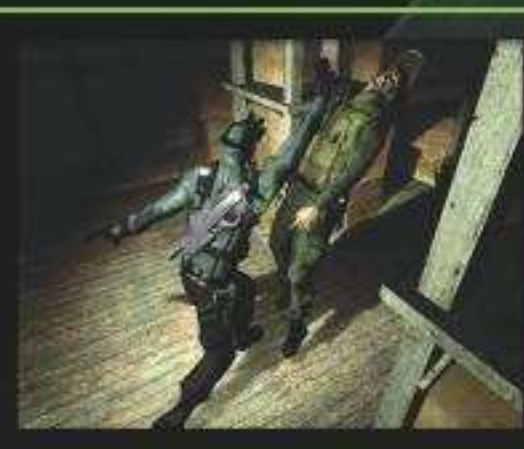
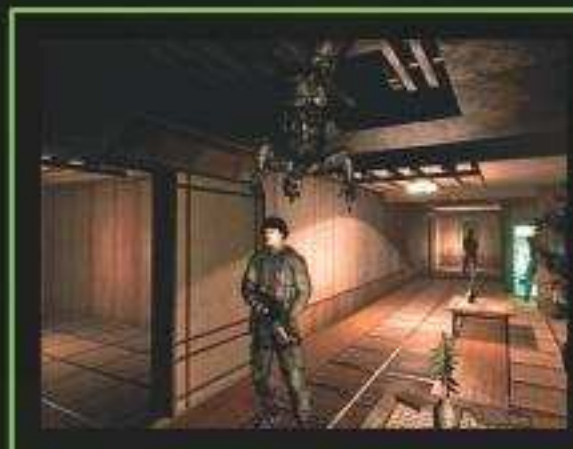
Игромания

«Игра, способная отнять
часть аудитории у само-
го Metal Gear Solid, тех-
нически совершенная, от-
личающаяся великолеп-
ным дизайном»

Страна Игр

> ЛЕГЕНДА ЖАНРА STEALTH-ACTION СЭМ ФИШЕР СНОВА В РАБОТЕ
УПОРЯДОЧИТЬ ХАОС – ТЕПЕРЬ ЭТО В ТВОИХ СИЛАХ! _

ОФИЦИАЛЬНАЯ
РУССКАЯ ВЕРСИЯ



© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Chaos Theory, Sam Fisher, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
© 2005 Game Factory Interactive Ltd. All Rights Reserved.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,
а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>

PC
DVD-ROM

GFI
Game Factory Interactive

UBISOFT



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

24 часа в сутки любые ваши вопросы
по играм принимаются по адресу games@igromania.ru

Если вопрос, заданный в письме, покажется нам интересным, мы ответим на него на страницах журнала. Писать персональные ответы на каждое ваше письмо мы не можем. В рубрике «Горячая линия: ИГРЫ» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает (кроме особых случаев — например, отключение AI в *Half-Life 2*), как устанавливать моды, где найти тот или иной патч и так далее.

Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма.

Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: ИГРЫ» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.

Мне очень понравились «Казак 2: Наполеоновские войны» и *Imperial Glory*. А есть ли еще какие-нибудь игры, посвященные этому историческому периоду?

Есть, и их немало. Другое дело, все эти игры малоизвестны. Вы что-нибудь слышали о *Napoleon in Russia: Borodino 1812* (Datasoft, 1988), *Waterloo* (Strategic Simulations, 1989), *Battleground 3: Waterloo* (TalonSoft, 1996), *Battleground 6: Napoleon in Russia* (TalonSoft, 1997),



Battleground 8: Prelude to Waterloo (TalonSoft, 1997), *Wargamer Napoleon 1813* (Empire Interactive Entertainment, 1999), *Waterloo: Napoleon Last's Battle* (Strategy First, 2001), *Napoleon's Russian Campaign* (HPS Simulations, 2002), *Austerlitz: Napoleon's Greatest Victory* (Strategy First, 2002), *Napoleon* (Infogrames Deutschland, 2003), *Napoleon Wagram's Campaign* (HPS Simulations, 2003), *Napoleonic Battles: Campaign Waterloo* (HPS Simulations, 2005), *Crown of Glory: Europe in the Age of Napoleon* (Matrix Games, 2005) или еще не вышедшей *Black Powder Wars: Battles of Napoleon* (снова Matrix Games, конец 2005 года)? Скорее всего, нет, и это к лучшему: большая их часть представляет собой хардкорные варгеймы с плоской графикой, интересные лишь узкому кругу игроков. Есть среди них и отечественная разработка — «История войн: Наполеон» («Бука», 2000) — только она мало чем отличается от западных аналогов. В общем, если вас уж очень сильно интересует эпоха наполеоновских войн, играйте и дальше в «Казак 2» и *Imperial Glory* — ничего лучше все равно нет.

Кажется, в прошлом году вы писали об игре *Wartime Command: Battle for Europe 1939—1945*. Поискал ее в магазинах, но не нашел. Она вышла или до сих пор в разработке?



Эта игра — один из самых давних отечественных долгожителей. В мае громоздкое название *Wartime Command: Battle for Europe 1939—1945* сменили на более простое — «Вторая мировая» (что интересно, это уже вторая смена «вывески» — раньше она откликалась на *Battlefield Command*). Интересна она тем, что у руля стоят разработчики «Ил-2 Штурмовик», которые известны своим вниманием к деталям (в такой реалистичной стратегии это очень важно) и умением делать качественные игры. Подробный рассказ о «Второй мировой» у нас был в майском номере за прошлый год в рубрике «Из первых рук». Игра по-прежнему является одним из флагманских проектов 1С, а ее выход запланирован ближе к концу этого года.

Будет ли продолжение серии *Might & Magic*?

Во время нашей последней вылазки в *Nival Interactive* (где нам показывали *Heroes of Might & Magic V*) выяснилось, что в *Ubisoft* (западный правообладатель) есть специальная команда, которая следит за каждым шагом российских разработчиков, дабы не возникло никаких противоречий с сюжетом и вселенной предыдущих игр серии. Зачем нужны эти надсмотрщики? Чтобы, так сказать, подготовить плацдарм для новых проектов. Ниваловцы намекали, что «Юби» хочет использовать *Might & Magic*-лицензию на полную катушку, то есть одними лишь пятыми «Героями» дело не ограничится. А значит, в скором времени нас ждет либо *Might & Magic X*, либо еще какой-то проект по этой вселенной.



Где в интернете можно найти форумы по ролевым играм?

Самая большая аудитория в рунете у сайта www.ag.ru (среди игровых ресурсов), у него же и самые многочисленные форумы. Для общения ролевиков там выделена отдельная ветка — http://forums.ag.ru/?board=ti_main. На форумах www.crpg.ru народу значительно меньше, но зайти туда тоже не помешает. Если интересуетесь JRPG (японскими ролевыми играми), загляните на <http://forums.gamemag.ru>, <http://forum.pristavki.com> или <http://rpggames.ru/forum>. Ну а перво-наперво обязательно прошерстите игроманские форумы — <http://forum.igromania.ru> (благо по посещаемости наш сайт обходит почти все вышеперечисленные ресурсы).



Аналитики говорят, что *S.T.A.L.K.E.R.* — это просто разрекламированный бренд. Конечно, в нем есть что-то новое, но ему не под силу тягаться с *DOOM 3*, *Half-Life 2* и *F.E.A.R.* А если он еще и не выйдет в ближайшее время...

Во-первых, кто эти «аналитики»? Если эти люди не видели игру и не общались с ее создателями, а только что-то где-то когда-то слышали, смело пропускайте их «прогнозы» мимо ушей. Во-вторых, не надо слепо верить словам разработчиков. *S.T.A.L.K.E.R.* разрекламировали до такой степени, что у многих сложилось о нем впечатление как о безусловном шедевре, прямом конкуренте *Half-*



Life 2, DOOM 3 и, чего уж мелочиться, **F.E.A.R.** Если вы именно так и считаете, то можем заверить — игра с 90-процентной вероятностью вас разочарует. Не потому, что она будет плохой (это вряд ли), а потому, что вы будете ждать от нее слишком многого. Обвинять рекламщиков GSC в чрезмерно агрессивном пиаре не стоит — каждый девелопер старается преподнести свою игру в максимально выгодном свете, и если у него это получается — что же, честь ему и хвала.

В рецензии на «Город грехов» вы писали об игре GTA: Sin City. Это опечатка или следующая GTA действительно будет называться именно так?

Это не опечатка — в январе 2004 года **Rockstar Games** действительно запатентовала торговую марку «**Grand Theft Auto: Sin City**». Но тут есть два нюанса. Во-первых, точно неизвестно, является **GTA: Sin City** игрой по фильму **Sin City** или это просто новая **GTA**. Во-вторых, не исключено, что проекта под названием **GTA: Sin City** вообще не будет: тогда же, в январе прошлого года, рокстаровцы запатентовали еще несколько тайтлов — **GTA 5**, **GTA 6**, **Grand Theft Auto: Tokyo** и **Grand Theft Auto: Bogota** (Богота — столица Колумбии). Это обычная практика: разработчики всегда регистрируют сразу несколько названий, а потом выбирают лучшее. Каким из них будет наречена следующая часть **GTA** — одним из вышеперечисленных или каким-то новым, о котором мы еще даже не слышали, — никто не знает. Схожим образом, кстати, выбирают названия и для консолей: например, **Microsoft** еще прошлым летом зарегистрировала несколько названий для нового поколения **Xbox**: **Xbox 247**, **Xbox 360**, **Xbox 2**, **Xbox E**, **Xbox EV**, **Xbox FS**, **Xbox HD** и **Xbox NE**. В итоге, как мы уже знаем, было решено остановиться на **Xbox 360** («**Xbox 2**» в глазах покупателей выглядело бы проигрышно: в названии **PlayStation 3** — тройка, а здесь только двойка).



Grand Theft Auto: San Andreas

Меня давно мучает вопрос: почему никто не выпускает файтинги для PC?

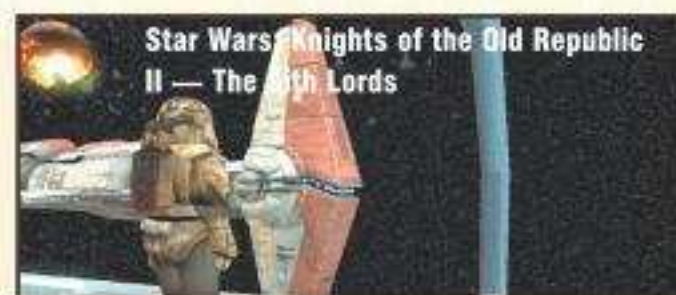
На то есть несколько причин. Первая: нормально играть в файтинги можно лишь на геймпадах, а их у большинства владельцев **PC** нет и никогда не было. Приспособить управление к клавиатуре и мышке очень трудно (есть, правда, исключение — **Enter the Matrix**, но это не совсем файтинг, и боевая система там не такая сложная). Вторая: файтинги разрабатывают в основном японцы, а этим товарищам **PC** абсолютно до лампочки. Поэтому в наши края игры этого жанра залетают либо по чистой случайности (в прошлом году вот вышел чудесный **Guilty Gear XX Reload**), либо по недоразумению (назвать ту же **Bikini Karate Babes** чем-то иным — язык не поворачивается). Некоторые **PC**-разработчики, видя никем не занятую нишу, пытаются делать файтинги, но получается у них это, честно говоря, не очень хорошо. К примеру, в конце этого года появится игра **Metal Combat**, однако выглядит она пока довольно кисло.



На некоторых форумах говорят, что третья часть Star Wars: Knights of the Old Republic уже в разработке и у нее даже есть подзаголовок — Return of the Revan. Это правда?

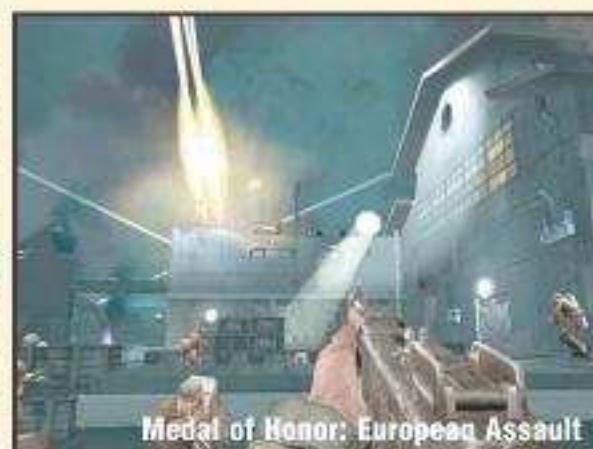
О третьей части пока ничего не известно, а **Return of the Revan** — не более чем «утка» (если не ошибаемся, закинул этот слух малоизвестный сайт www.gamedreamz.com). Хотя вообще вероятность возвращения Ревана в **Knights of the Old Republic III** сущес-

твует. Разрабатывает игру, по всей видимости, все та же **Obsidian Entertainment** (авторы второй части), и выйдет она, скорее всего, уже на консолях нового поколения. Но все это, опять же, официально еще не подтверждено.



Что с продолжением Medal of Honor? Оно будет или пока все глухо?

Как раз недавно на консолях вышла новая игра из этой серии — **Medal of Honor: European Assault**. Кампаний в ней по традиции три (Северная Африка, наступление в Арденнах и несколько миссий в немецком тылу на Восточном фронте), геймплей тот же: много криков, взрывов и вусмерть заскриптованные противники. Игра получилась заметно слабее, чем **Medal of Honor: Pacific Assault** (который прошел незамеченным, потому что вышел почти одновременно с **Half-Life 2**) — видимо, разработчики уже порядком устали от Второй мировой.

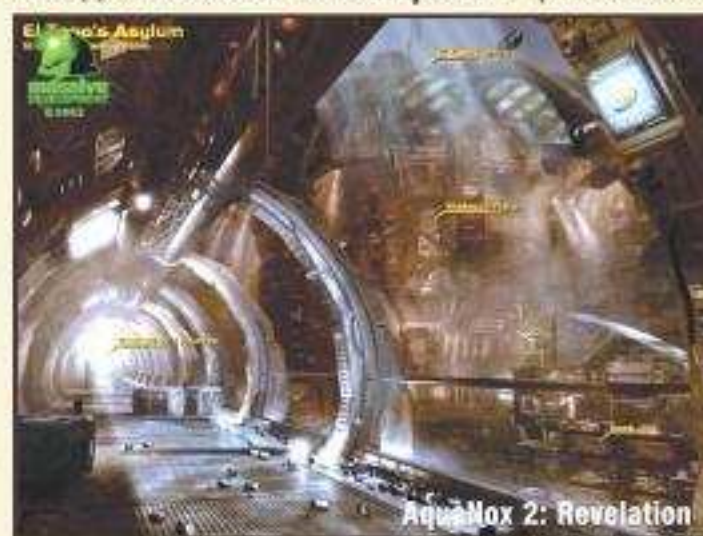


Medal of Honor: European Assault

Тем не менее следующая игра уже анонсирована и называться она будет **Medal of Honor: Airborne**. Пока проект заявлен только для **PlayStation 3**, но, зная **Electronic Arts** (она редко выпускает эксклюзивы для какой-то одной платформы), можно надеяться, что она появится и на **PC**. Правда, случится это еще нескоро — официально релиз назначен на весну-лето следующего года, фактически же ждать ее, скорее всего, придется до 2007 года.

Недавно я видел на одном игровом сайте новость о скором выходе AquaNox 3. Неужели третья часть уже в разработке?

По некоторым данным, **AquaNox 3** действительно разрабатывалась (официально ее так и не анонсировали), но после расформирования в июне этого года **Massive Development** (компания-разработчик) проект, вероятно, закрыли. **Massive Development** принадлежала издательству **JoWood**, которое в последнее время терпит убытки и потому старательно избавляется от студий и игр, не приносящих большого дохода.



AquaNox 2: Revelation



Больше креатива!

В последнее время наметилась нехорошая тенденция: 95% тех, кто пишет нам, спрашивают практически об одном и том же: а) будет ли продолжение игры X — и если будет, то когда; б) портируют ли игру X на персоналки — и если портируют, то когда; в) где найти музыку для игры X. Любопытная получается картина: с одной стороны, все стонут от засилья сиквелов, а с другой — только про них и спрашивают. Друзья, вас что, не интересует ничего, кроме игр с порядковыми числами в названиях и кособоких портов с консолей? Неужели никто не хочет узнать подробности интимной жизни Питера Молине? Или сколько лягушачьих лапок съедает за завтраком президент французского издательства **Ubisoft**? Или каково приходится сотрудникам рабовладельческой корпорации **Electronic Arts**?.. Больше, больше креатива!

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Вот вам случай из разряда беспрецедентных — «игра по фильму» (да какому! — экспериментальному ужасу, снятому за три копейки, в котором нет не то что толп потусторонней нечисти,

Blair Witch

так и вовсе ни одной капли крови), растянутая на три полноценных серии, каждую из которых делали три разные компании. Сейчас, во времена блокбастеров, это кажется чем-то из ряда вон, но во времена расцвета «экспериментального издательства» **Gathering of Developers** в индустрии случалось и не такое. Ну да не суть.

Действие всех трех игр проходило в разное время в маленьком американском городке Буркит-

свилль — месте, по преданиям, дьявольском и нечистом. Первая часть — **Rustin Parr** — имела место в наши дни и повествовала о том, как девушка-спецагент по имени Элспет Холидей расследовала историю о маньяке по имени Растин Парр. Во второй части — **The Legend of Coffin Rock** — действие происходило во времена гражданской войны в США, а нашим героем был начисто потерявший память солдат конфедера-

ции. И, наконец, в завершающей серии — **The Elly Kedward Tale** — мы играли роль Джонатана Пайра, самого знаменитого «охотника за ведьмами» XVIII века.

И если по отдельности все три проекта были весьма средними экшенами с минимальными квестовыми элементами, то собранные вместе они стали игрой такой художественной мощи, по сравнению с которой любой **Silent Hill** покажется детской сказкой на ночь.

ДАТА ВЫХОДА:	2000 год
ЖАНР:	Action/Adventure
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Gathering of Developers

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

А теперь перенесемся еще на пять лет назад и посмотрим, чем занимались те люди, что впоследствии сделали **Blair Witch**. Компании **Human Head** (**The Legend of Coffin**

Terminal Velocity

Rock) не было даже в проекте, люди из **Ritual** (**The Elly Kedward Tale**) занимались проектировкой уровней для всевозможных шутеров, а вот парни из **Terminal Reality** (**Rustin Parr**) промышляли... программами для тестирования производительности компьютеров. Ну, знаете, такими трехмерными неинтерактивными роликами, при помощи которых было очень удобно сравнивать силы вашего позавчерашнего процессора с мощностью очередного «Пентиума-2».

И вот, вдоволь намаявшись с бесплатными тестами (но получив бесценный опыт производства трехмерных движков), эти бесспорно талантливые люди затаились на несколько месяцев и вдруг неожиданно для всех выдали нагора дикую, но до ужаса симпатичную леталку **Terminal Velocity**.

Суть действа была в следующем: мы, сидя внутри некоей до черта футуристичной посуды, с бешеной скоростью парили над

размытой разноцветной текстурой, отстреливали враждебные посуды, совершали чкаловские маневры на минимальных высотах и периодически что-нибудь взрывали. Плюс, с учетом того, что в середине девяностых никто и слыхом не слыхивал о таких вещах, как **DirectX** или «акселераторы трехмерной графики», все это нисколько не тормозило и выглядело абсолютно феерично. Стопроцентный хит продаж.

ДАТА ВЫХОДА:	1995 год
ЖАНР:	Action/Симулятор
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	3D Realms/Terminal Reality

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Давайте проведем небольшой, но поучительный тест. Какие ассоциации у вас вызывает слово «лемминги»? Уроки природоведения? Добрый голос Дроздова за кадром? Глава «Грызуны», параграф «Мигрирующие животные» энциклопедии видов? В общем, если ассоциа-

Lemmings

ции ваши похожи на что-то из вышеперечисленного, то слушайте тогда сюда. На самом деле «лемминги» (или если точнее — **Lemmings**) это культовая головоломка начала девяностых годов прошлого века.

Представьте: на экране — неконтролируемая толпа леммингов (которые внешне, кстати, больше похожи на маленьких человечков, нежели на гнусных грызунов). Строим они шагают куда-то в светлое будущее и в большинстве своем бесславно гибнут где-то по пу-

ти. Вы же — вовремя наставляете их на путь истинный: назначаете кого-то из стаи строителем и поручаете возводить лесенку через бездонную пропасть, из кого-то делаете землекопа, из кого-то — копателя, а из кого-то и, что греха таить, отважного камикадзе, который погибнет, взрывая опасное препятствие, но сохранит жизнь остальной стае. Цель же всего этого блошиного цирка — с минимальными потерями довести леммингов до Земли Обетованной.

Сразу же после выхода **Lemmings** в одночасье стала чуть ли не самой продаваемой на свете игрой. Дополнительные уровни, переиздания на куче платформ (в том числе даже к тому времени устаревших — типа **ZX Spectrum**), вторая полноценная часть **Lemmings 3D**, эксперименты со смежными жанрами... Вряд ли кто сейчас вспомнит, когда закончилась вся эта катавасия. Однако факт остается фактом — сегодня «Лемминги» начисто забыты.

ДАТА ВЫХОДА:	1990 год
ЖАНР:	Головоломка
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Psygnosis/DMA Design

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

А вот **Bomberman**, в отличие от своих друзей-леммингов, оказался на редкость живуч. Да ладно отнекиваться — вы ведь наверняка видели одну из flash-

Bomberman

версий этой игры. Что, не видели? И на мобильнике у вас ее тоже нет? Тогда слушайте: «бомбермен» — это такой персонаж из сине-белых пикселей, который обречен на вечное скитание в двухмерном лабиринте, населенном кровожадными воздушными шариками. Уже жутко? Хотя, вы слушайте дальше: чтобы хоть как-то защитить себя, бомбермен обучен расставлять в этом самом лабиринте бомбы,

которые взрываются ровно через пять секунд. Если под взрывную волну попадет какая-нибудь стенка или, что лучше, злодейский воздушный шар — им тут же наступает крышка. Как, впрочем, и самому бомбермену — если он не будет достаточно расторопным. Такая вот, значит, игра о саперской романтике.

Кто-то из великих геймдизайнеров как-то сказал, что **Bomberman** — это одна из двух

«идеальных аркад» (вторая — конечно же **Pacman**). То есть все управление — четыре клавиши со стрелками и пробел, зато играть можно сутками напролет.

В итоге простой, как три копейки, но в то же время жутко увлекательный геймплей обеспечили «Бомбермену» достойную старость — всевозможные переделки, авторские и фанатские версии этой игры с завидной регулярностью выходят до сих пор.

ДАТА ВЫХОДА:	1985 год
ЖАНР:	Аркада
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Hudson Soft

Из Клетки – Прямо в Неизвестные Джунгли!

Призы от фирмы 1С-ежедневно!
Ищи игры с такой наклейкой на коробке!

Подробности – на <http://priz.1c.ru>

DREAMWORKS МАДАГАСКАР™

Когда банда хитроумных пингвинов организовала побег из зоопарка, четверо закадычных друзей очутились очень далеко от благ цивилизации – в тропиках Мадагаскара.



Отправляйся на поиски приключений вместе с Алексом, Марти, Мелманом, Глорией и хитроумными пингвинами.

Проверь себя на живучесть – посети локации из фильма.

Знакомься с новыми персонажами и путешествуй по местам, которых не было в фильме.

Рычи, скачи и крутись, как можешь, если хочешь выжить в джунглях Мадагаскара.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Идеальная мышь для игрового ноутбука



Ассортимент различных ноутбуков сейчас настолько широк, что можно выбрать модель на любой вкус, в том числе и для самых современных игр — было бы желание и достаточное количество денег.

Зато с периферией для игровых ноутбуков ситуация обстоит не столь радужно: к примеру, тех же мышек, которые сочетали бы в себе компактность, удобство, большое разрешение сенсора и высокое быстродействие, не так уж и много. В этом разрезе отличной новостью смотрится выпуск новой мышки **Mini Travel Laser** компанией **IOGEAR**.

Разрешение сенсора этой модели составляет **1600 dpi**, чего с лихвой должно хватить для любых задач, включая компьютерные игры. В качестве источника света используется лазер **Vertical Cavity Surface Emitting Laser (VCSEL)**, который, согласно заявлению компании, позволяет увеличить точность позиционирования по сравнению с обычной оптической мышью приблизительно в **30 раз**. **Mini Travel Laser** одинаково хорошо работает практически на любой поверхности, включая пластик, дерево, металл и стекло.

Немаловажно, что кабель этой мышки — «складной», что позволяет регулировать его длину, чтобы он не провисал и не цеплялся за предметы.

Рекомендованная розничная цена новинки составляет около **\$50**.

Упасть и выжить!



Производство микровинчестеров для различных мобильных устройств становится популярным занятием.

Помимо **Hitachi** и **Seagate** подобные устройства выпускает компания **Cornice**, которая после судебной тяжбы с **Seagate** была вынуждена отказаться от производства микродрайвов объемом от **1 до 2 Гбайт**. Теперь **Cornice** сосредоточит свои усилия на новых моделях дисков **Cornice Storage Element** объемом **4 Гбайт**.

Основное отличие дисков **Cornice** от продукции конкурентов — набор технических хитростей для повышения надежности под названием **Crash Guard II**. Ударопроч-

ность дисков достигается за счет технологий **Active Latch** и **Drop Safe**. Первая фиксирует головки диска в безопасной зоне во время бездействия накопителя, а вторая реагирует на падение диска и успевает отвести головки от поверхности миниатюрных магнитных блинов. По заявлению **Cornice**, скорость срабатывания **Drop Safe** такова, что винчестер успевает отвести головки при падении с высоты **10 см** и выше. Нельзя не отметить, что подобные защитные приемы крайне важны для мобильных телефонов и плееров, в которых эти диски предполагается использовать в первую очередь.

Технические характеристики Cornice Storage Element

Скорость передачи данных: 5,5 Мбайт/с
Скорость вращения шпинделя: 4440 об./мин.

Интерфейс: Compact Flash True IDE mode
Энергопотребление: 4,5 мВт в режиме воспроизведения звукозаписи, 23 мВт в режиме воспроизведения видео, 85 мВт в режиме записи видео

Напряжение питания: 3,3 В
Размеры: 42,8x36,4x4,37 мм
Вес: 13,6 г

PlayStation 3 выучит физику



Несмотря на пессимистические прогнозы, изобретение фирмы **AGEIA** — аппаратный физический ускоритель **PhysX** — бодро пробивает себе дорогу в игровой индустрии. Пока

производители комплектующих для ПК раздумывали, выпускать платы на базе этого процессора или нет, за дело взялась корпорация **Sony**, заключившая с **AGEIA** стратегическое соглашение.

По условиям этого соглашения **AGEIA** в кратчайшие сроки оптимизирует **AGEIA PhysX SDK** для работы с процессором **Cell**, после чего технология физического ускорения будет использована в новой консоли **PlayStation 3**. Это не только обеспечит молодую компанию неплохой источник дохода, но и будет способствовать популяризации новой технологии в игровой индустрии и, соответственно, приблизит начало выпуска подобных ускорителей для платформы **PC**.

Помимо уже состоявшейся сделки с **Sony** циркулируют слухи о возможной покупке компании **AGEIA** одним из «видеоакселераторных» монстров — **NVIDIA** или **ATI**...

Могучий мышонек



Мышиная новинка от **Apple**, которая не первый год отличается своим оригинальным подходом к дизайну. Вдоволь наигравшись с ком-

пьютерами, ноутбуками и **MP3**-плеерами, дизайнеры **Apple** обратили свой взор на обычную компьютерную мышь, в результате чего был создан манипулятор нового поколения под названием **Mighty Mouse**.

Пожалуй, термин «мышь нового поколения» — это слишком помпезно, но оставим это преувеличение на совести специалистов по маркетингу и рассмотрим технические особенности могучего мышонка.

Первое, что бросается в глаза, — отсутствие кнопок. На привычном месте кнопок действительно нет, а для регистрации нажатий используются две специальные сенсорные зоны на том месте, где у обычной мыши расположены левая и правая кнопки. По бокам корпуса (под большой палец и мизинец) у **Mighty Mouse** расположены обычные нажимаемые кнопки. Однако при ближайшем рассмотрении выясняется, что и они не совсем обычные, так как каждая из них реагирует не только на сам факт нажатия, но и на его силу. Этой интересной способности можно найти немало интересных применений: к примеру, регулируемая силой нажатия интенсивность кисти в графическом редакторе.

Довольно сильно «мутировало» и колесико прокрутки, превратившись в шарик. Соответственно, теперь с его помощью можно осуществлять не только вертикальный, но и горизонтальный скроллинг, а, к примеру, в играх — даже диагональный.

Функции всех четырех «кнопок» у мышки можно программировать, правда, пока только в среде **Mac OS X** версии **10.4.2**. К компьютеру новинка подключается через порт **USB**. О чувствительности оптического сенсора мышки **Apple** скромно умалчивает, что сразу наталкивает на мысли о том, что данный параметр не превышает **600-800 dpi**.

Дизайн **Mighty Mouse** выполнен в традиционном для **Apple** стиле: элегантно и простой корпус овальной формы. В качестве материала использован молочно-белый пластик, а колесико прокрутки и боковые кнопки имеют светло-серый оттенок.

Розничная цена могучего мышонка составляет **\$50**.

Места много не бывает



Игры, фильмы и музыка поглощают свободное место на жестком диске просто с фантастической скоростью. И эффективно бороться с этой проблемой можно только одним способом — покупкой более вместительного хранилища данных.

Для пользователей, требовательных к скорости и объему винчестера, компания Western Digital анонсировала новую модель дисков Caviar SE 16 емкостью 400 Гбайт.

Диски этой серии оборудованы интерфейсом SATA, имеют 16 Мбайт кэш-памяти, а скорость вращения шпинделя составляет 7200 об./мин. Максимальная скорость передачи данных Caviar SE 16 достигает 150 Мбайт/с, при этом время задержки составляет 4,2 мс, а время поиска произвольного сектора не превышает 21 мс.

Помимо этого в дисках этой серии используются фирменные технологии WD — WhisperDrive, которая позволяет до минимума снизить уровень шума, и SoftSeek, оптимизирующая процесс поиска секторов.

Пингвин на палочке



Необычные USB-брелки выпустила компания FingerGear. Устройство под названием Computer-On-a-Stick (компьютер на палочке) представляет собой мобильный носитель с

флэш-памятью, в который записано ядро Linux 2.6.x с оконной оболочкой GNOME и офисный пакет OpenOffice, совместимый с популярными форматами документов Word, Excel, PowerPoint и Outlook от Microsoft.

В комплект установленных в памяти брелка программ входят также браузер Firefox, программа для создания и просмотра PDF-документов, архиватор и сетевой коммуникатор, совместимый с Yahoo IM, MSN Messenger, AIM и Napster.

Все это программное добро умещается всего в 256 Мбайт памяти, и еще остается место для приватной области данных (доступной для установленных в брелке программ), а также для общей области данных, которая видна стандартными средствами просмотра операционной системы.

Другими словами, Computer-On-a-Stick может использоваться как обычный USB-брелок с небольшим объемом памяти. Но при желании с него можно загрузиться на любом компьютере с USB-портом и получить таким образом доступ к своему личному рабочему столу. Вот такой оригинальный и недорогой (\$150) вариант суррогатного ноутбука.

Компьютеры на палочке продаются в трех вариантах цветового оформления: прозрачном, синем и серебристом.

Любопытно, какой объем памяти должен быть у брелка, чтобы туда поместилась работоспособная Windows XP в паре с MS Office?

Pentium плодится и размножается



Компания Intel начала выпуск сразу четырех новых моделей процессоров:

Pentium M 780, Pentium

M 778, Celeron M 380 и Celeron M 383.

Pentium M 780 работает на тактовой частоте 2,26 ГГц, а частота системной шины составляет 533 МГц. Напряжение ядра — 1,404 В, тепловой пакет — 27 Вт. У Pentium M 778 более скромные характеристики: 1,6 ГГц (400 МГц) при напряжении ядра 1,116 В и тепловой пакет всего 10 Вт. Первый ориентирован на использование в мощных ноутбуках, а его младший собрат — в ультрапортативных моделях. Оба процессора оснащены 2 Мбайт кэш-памяти второго уровня и поддерживают технологию Enhanced SpeedStep.

Celeron M 380 и 383, как нетрудно догадаться, предназначены для народных ноутбуков и имеют следующие технические характеристики: 1,6 ГГц (400 МГц) и 1 ГГц (400 МГц). Celeron по традиции оснащены вдвое меньшим объемом кэш-памяти второго уровня — всего 1 Мбайт.

Все четыре новых модели производятся по 90 нм технологии и поддерживают инструкции SSE2 и Execute Disable Bit.

Ручная стенографистка



Благодаря повальной компьютеризации писать обычной ручкой хочется все меньше и меньше, да и навыки письма у компьютеризированных сапиенсов атрофируются с большой скоростью. Тем не менее, если под рукой нет компьютерной клавиатуры, без рукописного ввода текста не обойтись, но и в этом случае можно прибегнуть к помощи цифровых технологий, таких как новая цифровая ручка

Hitachi Maxell DP-201. Ручка автоматически выполняет оцифровку рукописного текста и передает ее в компьютер, ноутбук или другие устройства: КПК, электронный планшет и т.д.

Главная особенность новинки — рекордно низкие для устройств этого класса габариты и вес. Она на 15% тоньше и на 20% легче своей предшественницы Maxell DP-101U/B. Вес новой модели составляет 30 г, а размеры — 157x21x18 мм.

Заряжается ручка через крэдл, он же выполняет роль USB-коннектора. DP-201 поддерживает Bluetooth 1.2 и может автономно работать более двух часов в режиме ввода текста.

На CD и DVD

СВЕЖИЕ ДРАЙВЕРЫ И СОФТ ДЛЯ ЖЕЛЕЗА

ВИДЕОКАРТЫ

nVHardPage SE Build 1 — с помощью утилиты можно настраивать видеокарты от NVIDIA, доступны и скрытые параметры.

МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ

Intel Chipset Software Installation Utility 7.2.1.1003 — новые INF-файлы для современных чипсетов компании Intel. Поддерживает ОС Windows 2000/XP/2003.

МАНИПУЛЯТОРЫ

Logitech SetPoint 2.41 — драйвер и ПО для манипуляторов от этого производителя.

ЗВУКОВЫЕ КАРТЫ И КОДЕКИ

RealTek AC'97 3.74 — последние драйвера для AC'97-кодексов ALC-101/201/202/203/250/650/655/658/850.

RealTek HDA 1.23 — драйвера для HDA-кодексов ALC-260/861/880.

СИСТЕМНЫЕ УТИЛИТЫ

ASUS PC Probe 2 3.60 — фирменная утилита для мониторинга компьютера. Поддерживает работу с ASUS iPanel.

MSI Core Center 2.0.0.5 — программный комплекс для управления и разгона системы от MSI.

OverSoft CPU Informer — идентифицирует процессоры и отображает всю информацию о нем.

SpeedFan 4.25 — позволяет отслеживать температуру и скорость вращения вентиляторов в системе, а также менять скорость вращения вентиляторов.

Видеоконбайн от ATI

Спрос на универсальные устройства, созданные по принципу «все в одном», не ослабевает. Поэтому компания ATI продолжила дальнейшее развитие своей серии графических карт All-in-Wonder моделью X800XL.

Как и раньше, карта несет на борту FM-и ТВ-тюнер и поддерживает технологии FM-On-Demand и TV-On-Demand, которые позволяют на лету оцифровывать звук и видео в форматы MP3 и MPEG-2 соответственно и записывать их на диск.

Из принципиальных новшеств All-in-Wonder X800XL нельзя не отметить поддержку европейского стандарта телевидения DVB-T и новый дистанционный пульт управления Remote Wonder Plus. Что интересно, ATI обещает полную совместимость со старым пультом д/у Remote Wonder II, а также поддержку новой модели пульта на уже выпущенных модификациях All-in-Wonder.

ПЕРЕКРЕСТНЫЙ ПОГОНЬ

Обзор технологии CrossFire от ATI

Дмитрий Чеканов

В прошлом году NVIDIA объявила о технологии SLI (Scalable Link Interface — не путайте со Scan Line Interleaving от 3Dfx), которая позволяет объединить мощь сразу двух видеокарт. Идею можно назвать и гениальной, и абсурдной одновременно. Гениальной — так как в одних играх мы получаем ощутимый прирост производительности. Абсурдной — так как в других играх прирост скорости далеко не всегда оправдывает высокую цену подобной системы. Кроме того, переход на SLI может быть проблематичным. К примеру, если вы захотите купить сначала одну видеокарту, а через полгода — вторую, ситуация на рынке может сложиться так, что вместо второй карты лучше купить вообще новую — следующего поколения. Еще один недостаток SLI — обе карты должны быть абсолютно одинаковыми, включая производителя, тактовые частоты и даже прошивки. Если купите через полгода вторую карту, может оказаться, что у нее будет другая прошивка... Выход из этой ситуации есть — обновить BIOS, но не каждый это может сделать сам. Поэтому мы бы порекомендовали вот что: если задумались о SLI, покупайте две видеокарты сразу.

Несмотря на вышеперечисленные недостатки, SLI доказала свое право на жизнь. Уже продано более миллиона системных плат

на nForce 4 SLI. Конечно же, канадский конкурент — компания ATI — не мог спокойно наблюдать за действиями NVIDIA. Все это время ее инженеры напряженно работали над собственной технологией — CrossFire.

Принцип работы CrossFire

На первый взгляд, у CrossFire много общего со SLI: для работы требуется материнская плата с двумя слотами PCI Express x16. Теоретически реализация этой технологии не зависит от чипсета, но ATI решила продвигать свою продукцию, поэтому CrossFire будет работать только на чипсете Radeon Xpress 200 CrossFire Edition. Подобно NVIDIA, ATI резонно желает продавать не только видеокарты, но и системные платы. Однако существует большая вероятность того, что появятся материнки и от сторонних производителей.

Если в системе SLI используются две одинаковые карты, то у CrossFire они разные. Для сборки такой системы, кроме стандартной графической карты Radeon X800 или X850 (в режиме **slave**), потребуется CrossFire-версия X800 или X850 (в режиме **master**). В отличие от SLI они не соединяются между собой мостиком — только мониторным кабелем.

Специальный контроллер на видеокарте попиксельно смешивает картинки, сгенерированные обычной и CrossFire-картой, после чего выводит изображение на дисплей. Сигналы от обычной карты передаются в цифровом виде по интерфейсу DVI через короткий кабель, поэтому потерь в качестве, теоретически, быть не должно.

Подобное разделение на простую и CrossFire-версию карт, на первый взгляд, можно расценить как недостаток по сравнению с SLI. Ведь в случае с решением NVIDIA вам не нужно думать, какую карту брать — обе одинаковые. С другой стороны, концепция ATI дает определенные преимущества.

Как мы уже говорили ранее, для SLI требуются две абсолютно идентичных карты. Даже карты одного производителя нельзя использовать вместе, если они различаются версиями BIOS (благо прошивку можно обновить).

Владельцы же нынешних Radeon X800 или X850 могут без проблем докупить к своей системе CrossFire-карту. Здесь не игра-

Основные преимущества ATI CrossFire

- Совместим со всеми играми под DirectX и OpenGL.
- Можно использовать разные видеокарты (от разных производителей, с разными частотами).
- CrossFire-версии карт работают со старыми моделями Radeon X800/X850.
- Больше режимов работы, чем у NVIDIA SLI.
- Поддерживает специальный режим улучшения качества изображения.
- Возможность работы с несколькими мониторами (до 5).

ют роли ни различия в тактовых частотах, ни версия BIOS, ни конфигурация конвейера, ни производитель. Единственное ограничение — модель CrossFire должна соответствовать серии видеокарты. Другими словами, это должна быть Radeon X800 CrossFire или X850 CrossFire.

CrossFire-версия карты на основе Radeon X800 XT PE или X850 XT PE адаптируется к обычной карте по числу пиксельных конвейеров. Скажем, если обычная X800 Pro использует 12 пиксельных конвейеров, то CrossFire-карта тоже перейдет на 12 конвейеров, хотя на самом деле их 16. Интересно, что это не относится к частоте ядра и памяти — каждая карта будет работать на своих частотах.

За такую гибкость приходится платить. Владельцам младших X800/X800 Pro или X850/X850 Pro придется заплатить за CrossFire-версию карты весьма приличную сумму, и не факт, что они получат большой выигрыш, ведь темп будет задавать более слабая карта. Если у NVIDIA возможна сравнительно недорогая конфигурация SLI на двух картах GeForce 6600 GT, то в случае с CrossFire сэкономить не получится.

Узнать CrossFire-видеокарты можно только при ближайшем рассмотрении. Главное их отличие от обычных Radeon — модифицированный выход на дисплей (или вход) и второй чип DVI-TMDS от Silicon Image.



На бумаге ATI CrossFire смотрится даже лучше, чем NVIDIA SLI.

С какими видеокартами работают Radeon CrossFire Edition

Radeon X800 CrossFire Edition 128 Мбайт (\$249), 256 Мбайт (\$299)	Radeon X800
	Radeon X800 Pro
	Radeon X800 XL
	Radeon X800 XT
	Radeon X800 XT Platinum Edition
Radeon X850 CrossFire Edition 256 Мбайт (\$549)	Radeon X850 Pro
	Radeon X850 XT
	Radeon X850 XT Platinum Edition

Больше режимов работы, хороших и разных

Система ATI CrossFire обеспечивает целых четыре режима работы — **SuperTiling**, **Scissor**, **Alternate Frame Rendering** и **SuperAA**.

SuperTiling — стандартный режим. Он совместим со всеми **Direct3D**-играми и приложениями. Картинка разделяется на небольшие квадраты (**quad**), которые раскладываются графическим процессором по разным конвейерам. Таким образом, в режиме **SuperTiling** экран разбивается на некоторое подобие шахматной доски.

Преимущества: совместим со всеми играми, обеспечивает оптимальное распределение нагрузки.

Недостатки: в некоторых играх скорость возрастает не сильно, обе карты просчитывают геометрию сцены, этот режим не работает с **OpenGL**-играми.

В режиме **Scissor** картинка делится на две части по горизонтали. Соответственно, одна карта вычисляет верхнюю часть, а вторая — нижнюю (как в случае **SLI**). Динамическая балансировка нагрузки позволяет равномерно нагрузить обе видеокарты. Такой режим является стандартным для приложений **OpenGL**.

Преимущества: работает с большинством игр.

Недостатки: обе карты просчитывают геометрию сцены.

Режим **Alternate Frame Rendering (AFR)** распределяет нагрузку следующим образом: одна карта просчитывает все четные кадры, а вторая — нечетные. Так формируется последовательность кадров, которые быстро сменяют друг друга.

Преимущества: карты оптимально распределяют нагрузку, **AFR** обеспечивает полное ускорение геометрии.

Недостатки: не работает в

играх, где используется функция **render-to-texture**.

Последний режим — **SuperAA** — обеспечивает очень высокое качество изображения. Обе карты обрабатывают одинаковое изображение, но используют разные шаблоны полноэкранного сглаживания (**FSAA**). Затем обе картинки смешиваются в одну. В результате мы получаем сглаживание **8x** по цене **FSAA 4x**! Кроме этого **SuperAA** улучшает качество вычислений шейдеров.

Преимущества: удвоение режима **FSAA** без потери скорости.

Недостатки: не дает повышения частоты кадров.

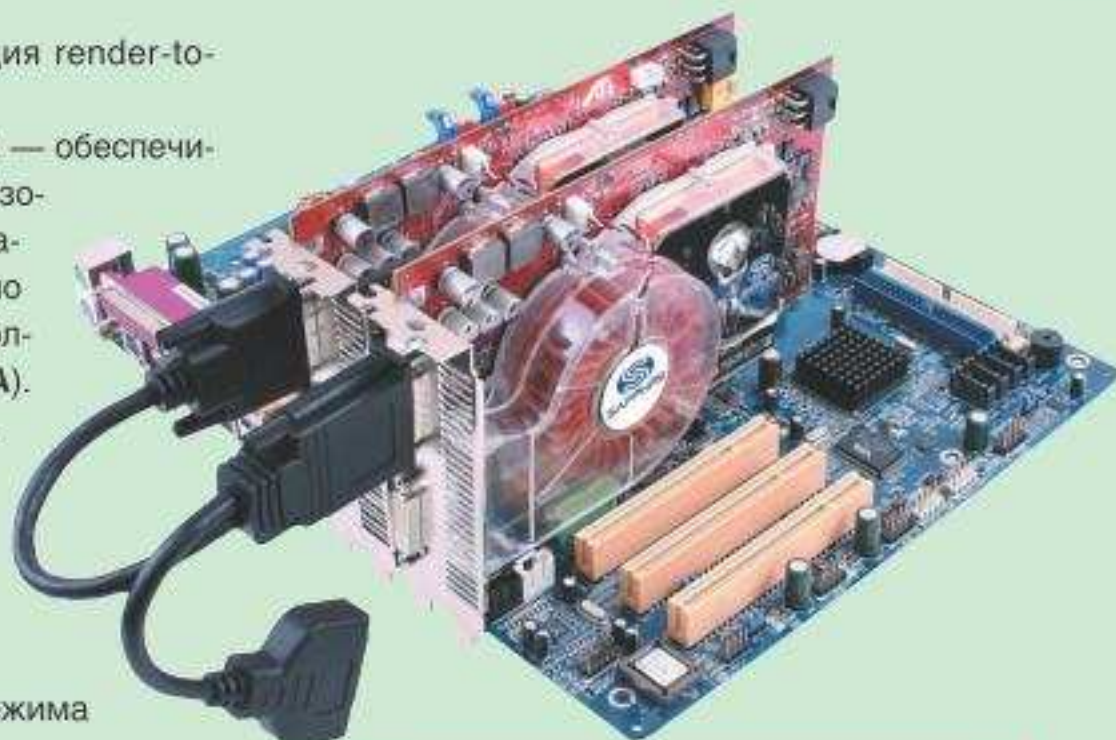
Radeon Xpress 200: чипсеты для AMD и Intel

Уже некоторое время ATI выпускает свои чипсеты, однако большого успеха на этом поприще компания до сих пор не добилась. Системные платы есть в продаже, они стоят недорого и обеспечивают достойную производительность, однако не слишком популярны среди пользователей. С чипсетом **Radeon Xpress 200 CrossFire Edition** компания надеется изменить ситуацию, нацелившись на энтузиастов и хардкорных геймеров.

Чипсет **Radeon Xpress 200** поддерживает как процессоры **Intel**, так и **AMD**. Версия **CrossFire** использует **16** линий **PCI Express** для графических карт. Еще четыре оставлены для карт расширения. **Radeon Xpress 200**, в отличие от многих плат на базе **nForce4 SLI**, не требует ручного переключения между режимами с одной и двумя картами. Новый чипсет поддерживает все передовые фишки, включая высокоскоростную память и продвинутые возможности разгона.

На момент написания статьи карты **CrossFire** не добрались до прилавков, однако есть информация, что в режим двух карт можно переходить без перезагрузки (в отличие от **SLI**), кроме того, в **CrossFire** можно работать с несколькими мониторами (до 5).

Уже сейчас известно, что **ASUS**, **DFI**, **Gigabyte**, **ECS**, **Sapphire**, **MSI** и другие компании выпустят свои версии плат с поддержкой **CrossFire**.



ATI сразу выпустит Radeon Xpress 200 CrossFire Edition под AMD и Intel.

Закключение

Представив технологию **CrossFire**, ATI попыталась превзойти **SLI**, и надо сказать, на бумаге все выглядит очень хорошо. **CrossFire** позволяет выбрать разные аппаратные конфигурации, предлагает несколько режимов работы и специальный режим улучшения качества изображения **SuperAA**.

Если вы купите системную плату на базе **Radeon Xpress 200**, то сможете обновить вашу систему до **CrossFire**, приобретя вторую видеокарту. В этом плане **SLI** несколько отстает, так как требует, чтобы вторая карта была идентичной.

Единственное, в чем **SLI** опережает **CrossFire**, — это цена. Учитывая, что версии **CrossFire Edition** представляют собой полноценные **Radeon X800 XT PE** или **Radeon X850 XT PE**, обойдутся они недешево. К примеру, если вы уже купили относительно недорогого **Radeon X850 Pro** (12 конвейеров), то вам придется выложить круглую сумму за **Radeon X850 XT PE CrossFire** (16 конвейеров). И это с учетом того, что вы не сможете воспользоваться преимуществом второй карты в полной мере — будет задействовано всего 12 конвейеров. Владельцам **X800 XL** придется легче, так как от старших собратьев они отличаются только частотами.

Дело осталось за малым — заполучить рабочие образцы и испытать их в деле!



Отличить CrossFire-версию карты можно разве что под микроскопом.



ГИБРИДНЫЙ МУТАНТ

Обзор системной платы ECS PF88 Extreme Hybrid

Николай Арсеньев

Компании Intel и AMD являются заядлыми конкурентами, подружить которых сможет разве что могила. Но, судя по тому, что бизнес у них пока идет неплохо, ожидать этого в ближайшее время не стоит. Однако есть одна фирма, задумавшая в некотором виде подружить Pentium 4 и Athlon 64, а до кучи еще Pentium M и Sempron! Речь идет о тайваньской компании Elitegroup, или просто ECS.

Искушенные инженеры ECS нашли способ объединить в одной плате две конкурирующие платформы: они представили системную плату PF88 Extreme Hybrid, в которой можно использовать все эти на первый взгляд несовместимые процессоры.

Как устроена PF88 Extreme Hybrid

Изначально PF88 Extreme Hybrid поддерживает процессоры Pentium 4 — в ней используется связка северного моста SiS656 и южного SiS965. Любопытно, что если на первом еще установлен крохотный радиатор, то SiS965 и вовсе ничем не охлаждается. На самой плате предусмотрены два PCI Express x16, один PCI Express x1, три PCI и экзотическая шина Elite Bus. Кроме этого есть два IDE-канала, четыре SATA-разъема с поддержкой RAID 0, 1, 0+1, а также пара SATA II-разъемов с возможностью организации массива RAID 0 или 1. Также на-

шлось место чипу с поддержкой двух FireWire-разъемов, встроенному звуковому AC'97-кодеку и гигабитному Ethernet. О том, зачем на плате есть второй слот PCIE x16 и что собой представляет загадочный Elite Bus, мы поговорим чуть позже, а сейчас вернемся к плате и ее возможностям.

SiS656 совместим с процессорами Pentium 4 с шиной до 800 МГц и линейкой Pentium 4 Extreme Edition с шиной 1066 МГц. В PF88 Extreme Hybrid можно установить до 4 Гбайт DDR2-памяти на четыре слота — DDR2-400, DDR2-533 и DDR2-667 МГц, также поддерживаются новомодные 64-битные команды EM64T, защита от переполнения буфер XD-bit и технология энергосбережения Enhanced Intel SpeedStep Technology (EIST).

На задней панели находятся все стандартные разъемы: парочка PS/2 и COM, четыре USB и по одному LAN-, FireWire- и LPT-порты.

Комплект поставки PF88 Extreme Hybrid смотрится солидно, в нем вы найдете соб-

ственно плату, несколько IDE-шлейфов и один для FDD-дисков, четыре кабеля SATA и переходник питания, одну панель на заднюю часть компьютера с двумя USB-разъемами и одним FireWire, а также брикет с SATA-разъемом, панель, диски с драйверами и дополнительным программным обеспечением, инструкцию.

Тестовый стенд

Процессоры	AMD Athlon 64 4000+ Intel Pentium 4 670 3,8 ГГц
Материнские платы	ASUS A8N-SLI Deluxe (NVIDIA nForce4 SLI) ASUS P5ND2-SLI Deluxe (NVIDIA nForce4 SLI IE) ECS PF88 Extreme Hybrid (SiS656+SiS965)
Память	Samsung DDR SDRAM PC3200 512 Мбайт Corsair TwinXP 1024-3200XL 512 Мбайт Corsair Twin2X 1024-4300C3PRO 2x512 Мбайт
Видеокарта	Sapphire Radeon X850 XT 256 Мбайт (PCIe x16)
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.7 80 Гбайт
Оптический привод	NEC ND-3540A (IDE)
Блок питания	Sunbeam NUUO 500 Вт
Драйвера для системных плат	nForce4 AMD Edition 6.66 nForce4 SLI Intel Edition 7.13 Chipset Software Installation Utility 7.0.0.1019
Драйвера для видеокарт	ATI Catalyst 5.7
ОС	Windows XP Pro SP2, DirectX 9.1c

Но и это еще не все: есть USB-удлинитель и Wi-Fi-модуль.

Установка процессора, памяти и видеокарты не представляет проблем, однако если вы установили видеокарту, то до памяти вам уже не добраться и придется снимать карту. При установке модулей памяти Corsair с частотой 667 МГц система отказалась запускаться, поэтому пришлось перейти на модели со скоростью 533 МГц. С остальным проблем не было.

Функции разгона в BIOS смотрятся пристойно: есть практически все, что душе угодно: возможность задавать тайминги памяти, изменять скорость системной шины, а также вольтаж памяти и процессора и т.д.

И брюки превращаются...

Здесь начинается самое интересное — теперь мы поговорим о том, как же на PF88 Extreme Hybrid можно установить Athlon 64! Тут и раскроется смысл слота Elite Bus и необходимость во втором PCIE x16.



При работе с Pentium 4 видеокарта устанавливается в первый PCI Express x16.



На SIMA A95 находятся Socket 939 и парочка DDR-разъемов.

Системные тесты

	PC Mark04 1.30			3D Mark 05 1.20		WinRAR 3.42
	CPU	Memory	Overall	CPU	Overall	
AMD Athlon 64 4000+ (PF88 Extreme)	4451	-	4790	4664	5992	5:46
Intel Pentium 4 670 (PF88 Extreme)	5781	4908	5859	4633	5977	7:21
AMD Athlon 64 4000+ (A8N-SLI Deluxe)	4551	4970	4868	4419	6044	5:39
Intel Pentium 4 670 (P5ND2-SLI Deluxe)	5880	5992	6190	5323	6052	5:22



Для работы с SIMA A9S нужно установить дополнительный BIOS.

Плата SIMA A9S позволяет сотворить чудо и установить Athlon 64 в эту плату — для нее и предусмотрен разъем Elite Bus. Размеры SIMA чуть больше видеокарты, на ней находится Socket 939, несколько DDR-слотов, разъем для питания кулера и, разумеется, северный мост SiS756. Последний обеспечивает поддержку DDR SDRAM и системной шины до 1000 МГц. Тем не менее максимум, чего мы смогли добиться, — это 800 МГц и ни мегагерцем больше...

При установке процессора и памяти мы столкнулись с проблемой: наш кулер Thermaltake оказался слишком большим и установить память от Corsair с радиатором оказалось невозможно, поэтому пришлось использовать стандартную память от Samsung. Но и здесь есть подвох: сначала нужно установить память и лишь потом кулер, в противном случае со столь массивным кулером вы не доберетесь до одного DDR-разъема! Проблема можно обойти, используя более компактную систему охлаждения.

Перед «вживлением» дополнительной платы необходимо установить дополнительный BIOS, а также снять все перемычки по обеим сторонам Elite Bus — после этого можно спокойно ставить SIMA, но запускать систему еще рано. Так как кулер полностью загромождает PCIE x1 и привычный слот PCIE x16, то приходится использовать второй слот для установки видеокарты — вот теперь можно включать компьютер.

Подобная конструкция выглядит довольно громоздко, более того, кулер для Athlon 64 сильно уперся в северный мост SiS756. При запуске мы столкнулись еще с одной проблемой — память работала лишь на частоте 320 МГц. Принудительная установка на 400 МГц приводила к зависанию системы.

Возможности BIOS по разгону для AMD минимальны, и на фоне версии для Intel это выглядит особенно удручающе.

SIMA навсегда!

Уже сейчас известно, что компания ECS не ограничится выпуском SIMA A9S для процессоров Athlon 64 — в ближайшее время ожидается появление еще как минимум двух дополнительных карт расширения.

Одна из них предназначена для процессоров под Socket 754 (Sempron) и носит имя SIMA A4S, вторая — для Socket 479 (Pentium M) — SIMA I9S. Кто знает, может, инженеры из Elitegroup доберутся и до камней от VIA...

Все это многообразие возможностей стало возможным благодаря фирменной межчиповой шине MuTIOI с пропускной способностью 1,2 Гбайт/с от SiS. Именно с ее помощью южный мост SiS965 можно объединить с любым северным мостом от этой же компании (используя Elite Bus).

Тестирование

В наших тестах мы использовали процессоры Intel Pentium 4 670 и AMD Athlon 64 4000+. Для сравнения взяли две системные платы — ASUS P5ND2-SLI Deluxe (Intel) и ASUS A8N-SLI Deluxe (AMD), основанные на чипах NVIDIA nForce4 SLI Intel Edition и AMD Edition соответственно. Соперники грозные, и тем более интересно, что может нам предложить PF88 Extreme Hybrid в плане производительности, ведь в плане функциональности и по комплекту поставки детище ECS выглядит достойно.

Для выяснения отношений использовались известные тестовые пакеты PC Mark 04 1.30 и 3D Mark 05 1.20, кроме того, с помощью WinRAR мы архивировали игру Football Manager 2005 при максимальном уровне сжатия. Для выяснения общей картины производительности в играх был взят технологичный DOOM 3 от id Software с патчем 1.3.

DOOM 3 v. 1.3 (демка demo1) Ultra

Разрешение	800x600	1024x768	1280x1024
AMD Athlon 64 4000+ (PF88 Extreme)	91,8	87	70,8
Intel Pentium 4 670 (PF88 Extreme)	80,3	78,5	67,9
AMD Athlon 64 4000+ (A8N-SLI Deluxe)	96,2	89,7	71,5
Intel Pentium 4 670 (P5ND2-SLI Deluxe)	93,5	88,0	71,6

Заключение

По результатам тестов мы получили очень интересные показатели. Производительность PF88 Extreme Hybrid в связке с Pentium 4 670 оказалась очень низкой, можно даже сказать nepозволительно низкой, а вот скорость системы с использованием SIMA A9S и Athlon 64 4000+ оказалась на удивление достойной! Лишь в тесте памяти в PC Mark 04 система зависла. Эта парочка немного уступила системам на базе ASUS A8N-SLI Deluxe и ASUS P5ND2-SLI Deluxe. В чем заключается феномен столь низкой производительности при использовании Pentium 4, сказать сложно, но система реально работала медленно: при игре в DOOM 3 постоянно наблюдались тормоза. Возможно, проблема будет решена с выходом новых версий BIOS, однако на момент тестирования таковых не было, поэтому нам остается лишь гадать, в чем тут дело.

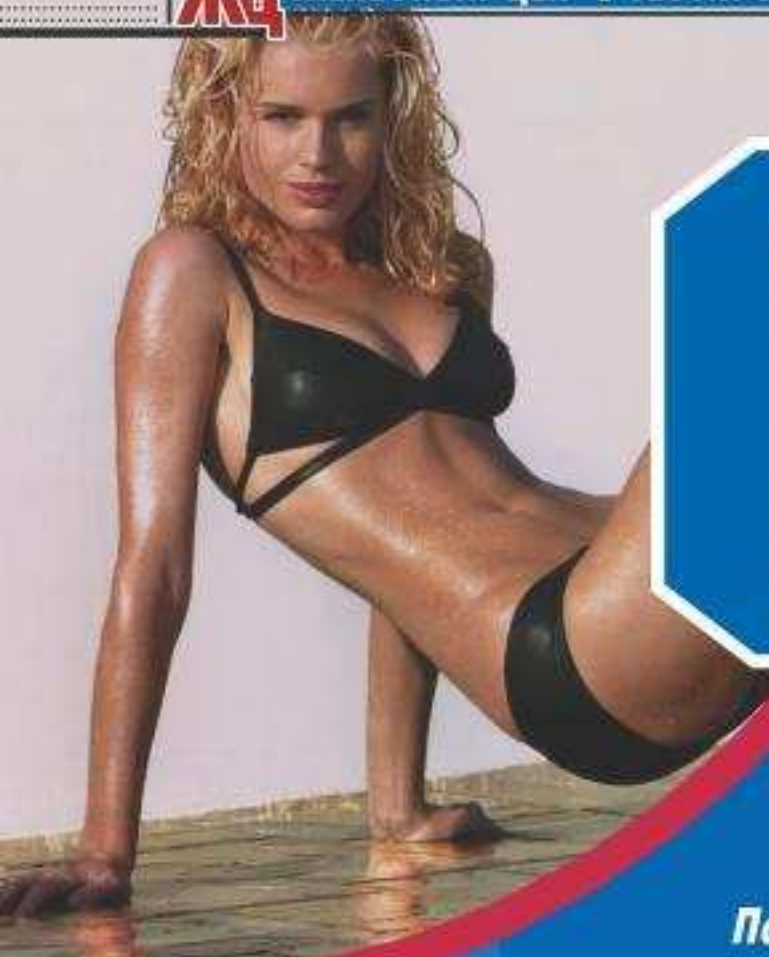
Еще одно интересное наблюдение заключается в том, что при переходе с Pentium 4 на Athlon 64 Windows XP отказывалась работать, а вот при обратном переходе ничего подобного не было. Система запустилась, определила некоторые системные устройства — и все, при этом скорость работы ПК ничуть не снизилась.

ECS PF88 Extreme Hybrid представляет собой интересную плату, в ней реализованы уникальные инженерные находки, однако это выглядит скорее как эксперимент, нежели коммерческий проект, нацеленный на широкие слои пользователей. Всеми виной сырость продукта, проблемы совместимости с некоторыми модулями памяти и стабильностью. Несмотря на это плата выглядит интересно и новаторски, и если Elitegroup сможет исправить все недочеты в своих будущих разработках, мы получим очень гибкое и необычное решение.

Выражаем самую искреннюю благодарность:

российскому представительству Corsair (www.corsairmemory.com) — TwinXP 1024-3200XL, Twin2X 1024-4300C3PRO;
представительству Elitegroup (www.ecs.com.tw) — ECS PF88 Extreme Hybrid;
представительству Sunbeam (www.sunbeamtech.com) — NUUO 500 Bt;
USN Computers (www.usn.ru) — Intel Pentium 4 670, ASUS P5ND2-SLI Deluxe, Sapphire Radeon X850 XT, Seagate Barracuda 7200.7, NEC ND-3540A;
Business Communications (www.bcom.ru) — AMD Athlon 64 4000+, ASUS A8N-SLI Deluxe.

Кулер Athlon 64 вплотную уперся в северный мост платы.



СТРОЙНЫЕ И СТИЛЬНЫЕ

Обзор пяти slim-клавиатур

Павел Шубский

Зачем создают slim-клавиатуры? На этот вопрос не так-то просто ответить. Если вы когда-нибудь работали за ноутбуком, то заметили, что их клавиатуры уменьшены в размерах, а расстояние между клавишами минимально. Все это сделано в целях экономии места — ведь корпус мобильного компьютера по всем негласным законам не должен быть шире используемой ЖК-матрицы. Формат slim явно пришел оттуда. Если вы привыкли работать с ноутбуком и не хотите переходить на полноразмерную клавиатуру, то модели, о которых сегодня пойдет речь, — для вас!

Нельзя оспорить особый стиль подобных решений. Качественная slim-клавиатура не может не радовать глаз, будучи расположенной рядом со стильным ЖК-монитором, — здесь важно удачно подобрать цвета. При исследовании моделей нас не покидало странное чувство — казалось, что контакт с компьютером более близкий, чем при работе с обычной клавиатурой. Такое чувство возникает при работе за ноутбуком: экран находится на расстоянии не более чем 40 сантиметров, клавиатура тонкая и мягкая — ощущения совсем другие.

Defender E Slim KS-910 B

В принципе, говорить о Defender E Slim KS-910 B особо нечего — на коробке так прямо и написано: «Для тех, кому нужна просто клавиатура». Прочитав послание разработчиков, мы понимаем, что ничего экстраординарного ждать не стоит. В картонной коробке лежала

черная элегантная клавиатура. Несколько удивило, что клавиши у нее оказались отнюдь не низкопрофиль-

ными. У KS-910 маленькие бортики, расстояние между клавишами немного уменьшено. В остальном дизайн более чем стандартный.

Все надписи нанесены белым цветом — смотрятся четко и разборчиво, так что проблем не будет. Раскладка модели от Defender абсолютно классическая, не нашлось места даже мультимедийным клавишам, так что и программного обеспечения тоже нет.

Ход клавиш оказался очень мягким, может, даже слишком — нажа-

тия слабо ощущаются тактильно. Как итог мы получили добротную и простую модель за небольшие деньги — \$5.

ПЛЮСЫ

Низкая цена
Стандартная раскладка

МИНУСЫ

Слишком мягкий ход клавиш

Defender E Slim KS-910 B
для тех, кому нужна просто клавиатура.

Logitech UltraX

От самой дешевой модели обзора переходим к самой дорогой. Это клавиатура от любимого многими бренда Logitech. Когда смотришь на эту модель на стенде, она напоминает элитную алюминиевую клавиатуру от



Logitech UltraX — само сочетание шикарного стиля и комфорта.

известного производителя корпусов Cooler Master. Однако Logitech UltraX сделана из серебристого пластика.

Красоты и стиля у UltraX не отнять — она сверхтонкая и компактная, корпус клавиатуры серебристый, а клавиши черные. Это создает непередаваемый на фотографии контраст. Если правильно подобрать цвета монитора и корпуса, то UltraX идеально впишется в интерьер. Никаких изгибов — только прямые углы и линии. Неоклассика во плоти.

К эргономике не придерешься — по сути, перед нами классическая клавиатура, уменьшенная по высоте. Когда работаешь на UltraX, складывается ощущение, что все под рукой. Если не хватает угла наклона, то можно воспользоваться откидными ножками.

Вообще, Logitech любит поэкспериментировать с расположением клавиш. К счастью, здесь серьезных изменений не произошло — на месте буквы «я» стоит функ-

циональная кнопка. Она продублирована рядом с клавишей Enter. К слову, последний не потерял в размерах: он как никогда большой, однако в стиле Logitech — перевернутый. Backspace также большой, чего не скажешь о левом Shift — из-за новой кнопки его урезали.

Немного неоправданным выглядит уменьшение размера верхнего ряда клавиш — места там предостаточно. Из-за малого размера по ним трудно попадать... Вторичные функции кнопок подписаны несколько неудачно — красным цветом. В темноте их видно с трудом. Подписи клавиш стандартные, правда, русские буквы «ъ», «б», «ь» очень напоминают английские. При нажатии клавиши щелкают, хотя ход у них мягкий.

Количество мультимедийных клавиш ограничено лишь самыми часто используемыми в работе:

Media — открывает проигрыватель;

Play/Pause — начинает проигрывать/останавливает проигрываемую композицию;

Mute — отключение звука;

Favorites — открывает папку «Избранное»;

E-mail — открывает используемый по умолчанию почтовый клиент;

WWW — открывает используемый по умолчанию браузер.

На месте разработчиков мы бы добавили кнопки переключения треков и убрали кнопку «Favorites». К сожалению, программное обеспечение в комплекте с клавиатурой отсутствует, так что переназначить клавиши не получится (если только использовать стороннее ПО — у меня полгода стоял и прекрасно работал софт от Logitech, хотя использовал клавиатуру Genius).

От клавиатуры остались смешанные впечатления. С одной стороны, серьезных просчетов нет, но мелкие недостатки сма-

зывают впечатление. Единственно, что реально может оттолкнуть пользователей, так это цена — \$28.

ПЛЮСЫ

Отточенный стиль
Мягкие клавиши
Компактные размеры

МИНУСЫ

Высокая цена
Неудачные подписи вторичных функций

Benq A500 X-touch Multimedia

Компания BenQ славится тем, что первой внедряет быстрые матрицы в свои ЖК-мониторы. Помимо дисплеев она выпускает сотовые телефоны и компьютерную периферию. Судя по их продукции, эти люди не боятся экспериментировать! Обозреваемая нами клавиатура тоже является в некотором роде инновационной — она выгнута. Если все осмотренные клавиатуры представляли собой стандартные плоские прямоугольники, то A500 X-touch не из их числа.

Клавиатура полностью черного цвета, все дизайнерские решения закончились на стадии разработки эргономики — о ней и поговорим. Ввиду особой выгнутости к нашей пациентке приходится привыкать некоторое время. Особенно когда хочется дотянуться до мультимедийных кнопок или верхнего ряда основной клавиатуры. Особого удобства от такого решения мы не отметили, скорее это просто дизайнерский изыск, чтобы выделиться на фоне других. В принципе, получилось — клавиатура выгодно отличается от других своим внешним видом.

Раскладка отличается от стандартной лишь на йоту — кнопка Enter стала «низкопрофильной», а на освободившееся место



Benq A500 X-touch — прекрасная модель с продвинутыми мультимедиа-возможностями.

перехала клавиша «\», благодаря чему Backspace прибавил в длину. Вторичные функции подписаны ужасным бордовым цветом — стоит солнышку спрятаться за облаками, и вы уже не будете видеть русских

ВМАНЯ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
КРУТАЯ
ЖЕЛЕЗКА



Leadtek®
www.leadtek.com.tw

WinFast® PX7800 GTX TDH



WinFast PX7800 GTX TDH

- ◆ Microsoft® DirectX® 9.0c Shader Model 3.0 support
- ◆ SLI ready
- ◆ NVIDIA® CineFX™ 4.0 engine
- ◆ UltraShadow™ II technology
- ◆ HDTV output
- ◆ Fan noise under average level



WinFast PX7800 GT TDH

- ◆ Microsoft® DirectX® 9.0c Shader Model 3.0 support
- ◆ SLI ready
- ◆ NVIDIA® CineFX™ 4.0 engine
- ◆ UltraShadow™ II technology
- ◆ HDTV output
- ◆ Leadtek Unique Ultra Cooling System



WinFast PX6600 GT TDH

128 MB DDR3
D-Sub + HDTV out + DVI-I
SLI function fully support

Best Price / Performance /
Upgrade possibility in PCI-E



Benq A800 X-touch — это упрощенный вариант A500 X-touch.

букв без дополнительного освещения. Несомненно, подписи одинакового цвета не слабо утомляют глаз, но уж лучше так, чем присматриваться к обозначениям.

Очень интересно выглядят «лапки» для изменения угла наклона клавиатуры. Здесь это четыре полукруглые части, которые вращаются в горизонтальной плоскости. Если раздвинуть все четыре, то клавиатура просто станет выше. Если же вы поэкспериментируете с комбинациями, то можно получить именно то, что нужно. Решение интересное, ранее такого мы не видели. Перейдем к описанию блока мультимедийных кнопок:

Default — кнопка быстрого вызова выбранного приложения;

Search — открывает меню поиска;

Favorites — открывает папку «Избранное»;

WWW — открывает браузер, выбранный по умолчанию;

Mail — открывает выбранный по умолчанию почтовый клиент;

комбинированная клавиша — для управления звуком;

Mute — отключает звук системы;

Back — включает предыдущий прослушиваемый трек;

Stop — останавливает воспроизведение трека;

Play/Pause — начинает, приостанавливает воспроизведение трека;

Next — включает следующий прослушиваемый трек;

Sleep — отправляет компьютер в спящий режим.

Интересно реализован регулятор звука, ведь это не фиксированная кнопка. При отклонении его влево звук постепенно уменьшается, вправо — увеличивается. Порадовало то, что присутствуют все необходимые кнопки как для мультимедиа, так и интернет.

В коробке лежал еще диск с программным обеспечением. После его установки в системном трее, рядом с часами, появились четыре иконки, которые меняют цвет при активации/деактивации функций Caps/Scroll/Num Lock и FN Lock. Видимо, это забота о пользователях, клавиатуры которых наполовину задвинуты под стол. Софт-индикацию клавиши FN Lock можно отключить, а вот остальные индикаторы — нет. Благодаря ПО можно назначить на любую кнопку свою функцию — запуск выбранной программы.

Работать с клавиатурой понравилось несмотря даже на то, что требуется время для привыкания. Ход клавиш мягкий и почти беззвучен, но порог нажатия чувствуется четко. Единственное, что разочаровывает, — несколько завышенная цена в \$20.

ПЛЮСЫ

Оригинальный дизайн
Мягкий и беззвучный ход клавиш
Продвинутые мультимедиа-возможности

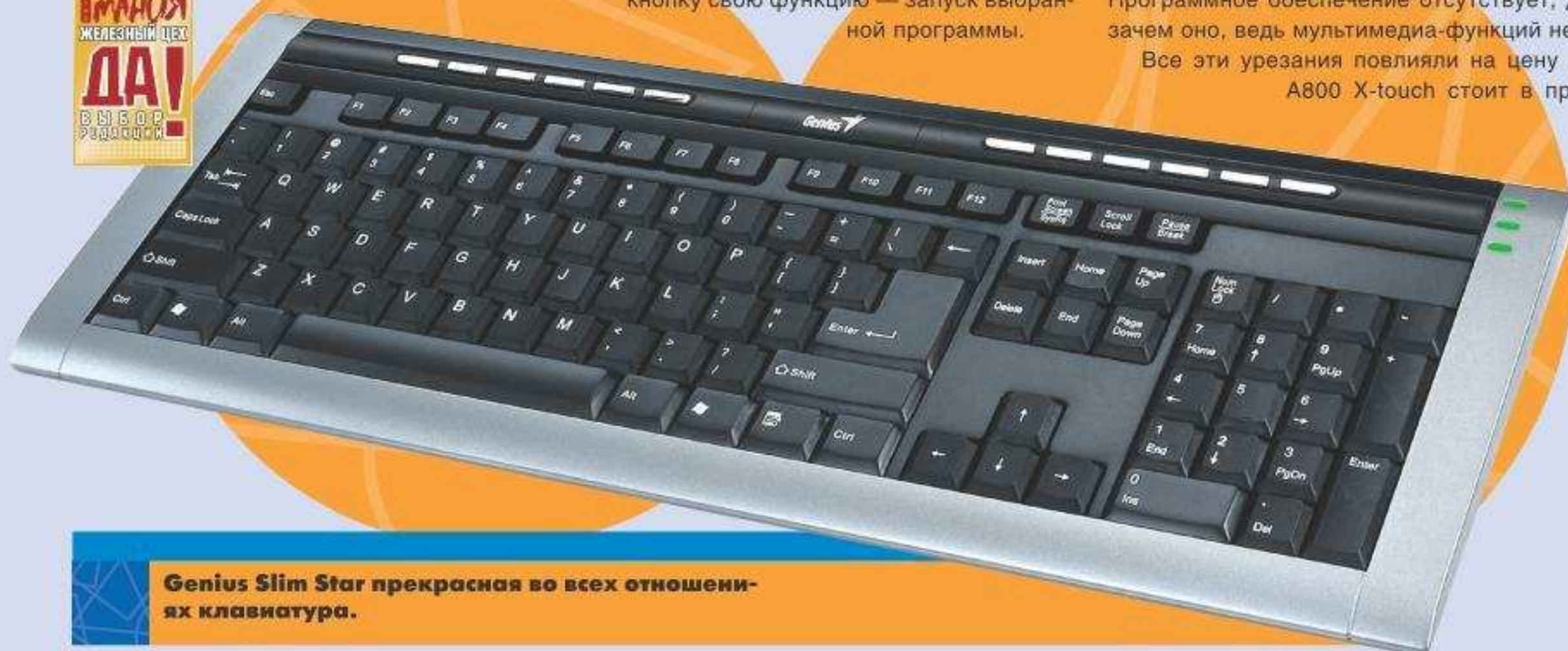
МИНУСЫ

Бордовые подписи вторичных функций клавиш
Завышенная цена

Benq A800 X-touch

Benq A800 X-touch не сильно отличается от предыдущей модели. Дизайн немного изменен — по периметру корпуса появились едва заметные декоративные вставки. Мультимедийные кнопки исчезли напрочь — осталась лишь пара кнопок для вызова браузера и почтового клиента. Вторичные функции клавиш подписаны все тем же бордовым цветом, но вместо строгих строчных букв использован курсив. Программное обеспечение отсутствует, да зачем оно, ведь мультимедиа-функций нет.

Все эти урезания повлияли на цену — A800 X-touch стоит в пре-



Genius Slim Star прекрасная во всех отношениях клавиатура.

делах \$15. В целом клавиатура сохранила все плюсы и минусы A500, так что не будем повторяться. Странно только, что более дорогой и функциональной модели дали меньший индекс в названии...

Genius Slim Star

Периферийный гигант **Genius** известен всем. Genius славится недорогими и качественными решениями.

Бросив первый взгляд на **Slim Star**, можно заметить определенное сходство с Logitech UltraX, но, будучи внешне похожей, первая лишена некоторых недостатков, замеченных у продукта более именитого производителя. Но обо всем по порядку. Клавиатура также сделана из пластика. Основная часть, на которой расположились все клавиши, окрашена в черный цвет, остальная часть серебристая. В отличие от дизайнерских изысков BenQ, здесь все строго — прямые линии и углы правят бал.

Что безумно порадовало, так это совершенно классическая раскладка. В наше время ее очень сложно встретить в так называемых имиджевых продуктах. Даже многострадальный Enter здесь полноразмерный. Аналогично модели от Logitech зачем-то уменьшен размер верхнего ряда клавиш.

Вторичные функции клавиш подписаны розовым цветом. Они хорошо видны и не приходится напрягать глаза, чтобы их рассмотреть. Перейдем к описанию мультимедиа-клавиш:

Sleep — отправляет компьютер в спящий режим;

Media — активирует выбранный по умолчанию проигрыватель;

Play/Pause — начинает, приостанавливает воспроизведение трека;

Stop — останавливает воспроизведение трека;

Volume «+» — увеличивает громкость;

Volume «-» — уменьшает громкость;

Back — возврат на предыдущую страницу;

WWW — открывает браузер, выбранный по умолчанию;

Next — возврат на следующую страницу;

E-mail — открывает выбранный по умолчанию почтовый клиент;

My Computer — открывает папку «Мой компьютер»;

Calculator — открывает встроенный калькулятор.

Жаль, не нашлось места клавишам выбора воспроизводимого трека. В комплекте поставки мы обнаружили компакт-диск с драйверами. По возможностям он не многим отличается от такового у BenQ.

Ход клавиш мягкий и почти бесшумный. В общем, клавиатура хороша со всех сторон, особенно учитывая вполне демократичную цену \$18.

ПЛЮСЫ

Элегантный дизайн
Видные подписи русских букв
Плавный и бесшумный ход клавиш

МИНУСЫ

Уменьшенный верхний ряд кнопок

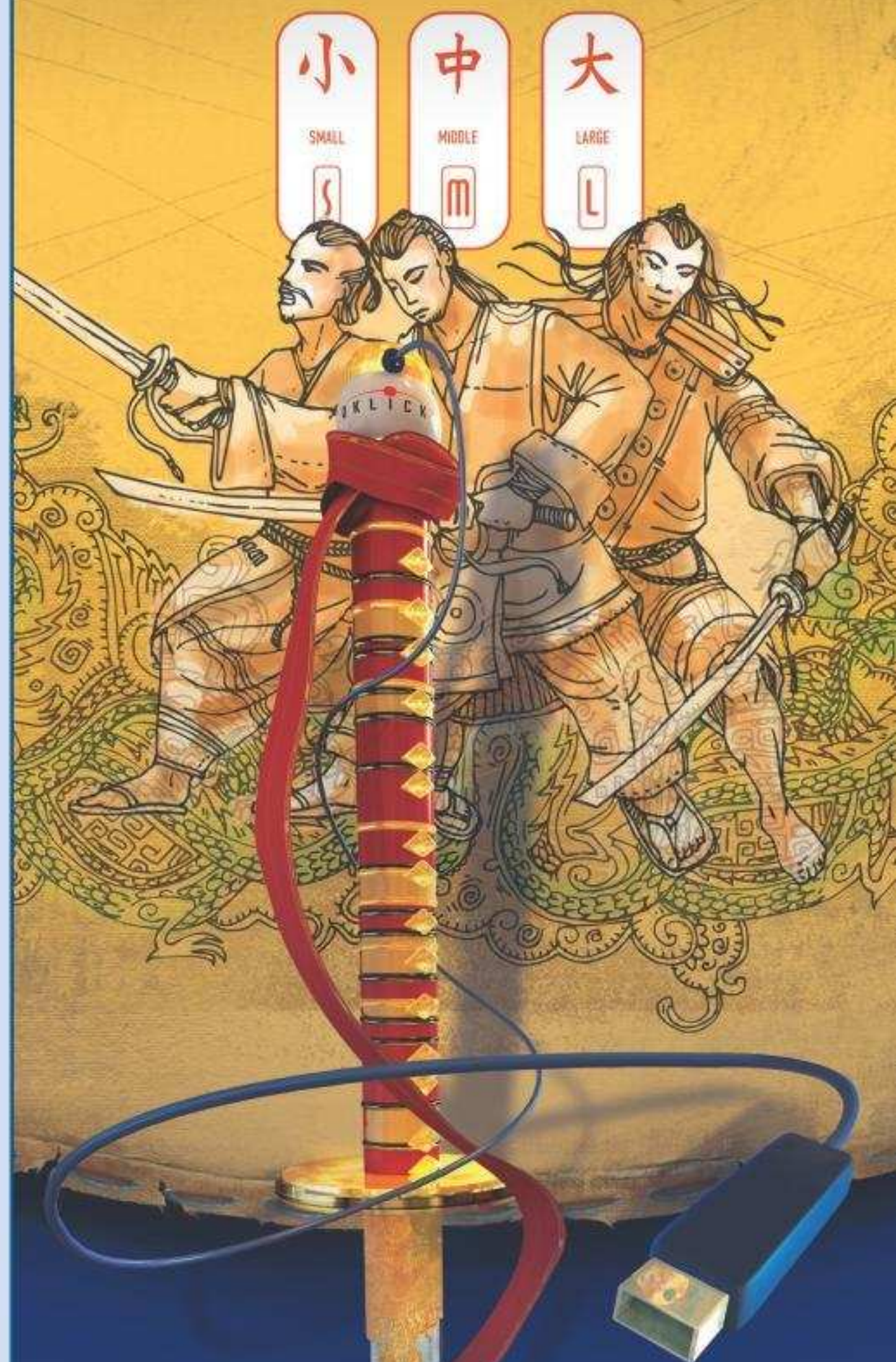
Заключение

В заключение скажем о своих впечатлениях по тестированию: Defender E Slim KS-910 B подойдет нетребовательным покупателям — стандартная функциональность и раскладка понравится любителям классики. Logitech UltraX — модель для почитателей продукции компании. Она изящна и практична, но ее цена кусается. Выгнутая BenQ A500 X-touch подойдет для любителей всего оригинального, но к ней нужно будет привыкнуть. Вообще придаться к A500 X-touch сложно, максимальная мультимедиа-функциональность позволяет рекомендовать ее людям, привыкшим управлять компьютером исключительно с клавиатуры. Genius Slim Star оказалась очень интересной — продуманный дизайн и адекватная цена делают свое дело.

Выбор за вами, дорогие читатели!

Выражаем благодарность **Navicom** (www.navi.com.ru) за предоставление клавиатур для тестов.

ПРОТЯНИ РУКУ УДОБСТВУ



Когда-то в древности Великий Учитель решил испытать своих учеников, предложив им выбрать для себя меч. Один из них выбрал легкий меч, надеясь сохранить силы в долгом походе. Другой выбрал длинный меч, надеясь поразить им больше противников с безопасного расстояния. Но самым мудрым оказался третий ученик, который выбрал для себя самый удобный меч, ставший продолжением его руки.

Удобство — вот разумный выбор!

oklick 780L
Multimedia Keyboard

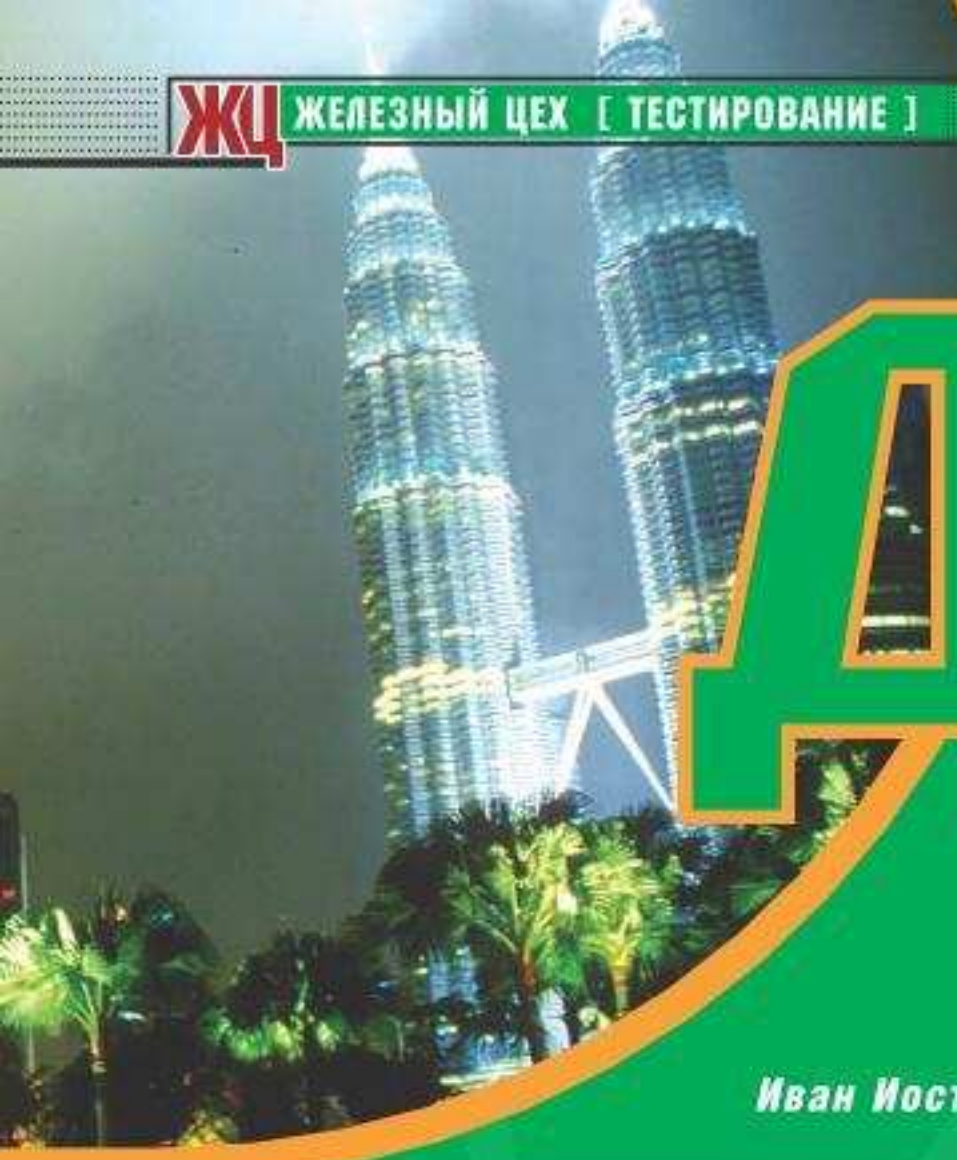


oklick 323 M
Optical Mouse

www.oklick.ru

©товар сертифицирован

OKCLICK



ДВЕ ГОЛОВЫ ВСЕГДА ЛУЧШЕ

Тестирование двухъядерных процессоров

Иван Иостман

С чего вы начнете описание своего компьютера, если надо уложиться в пару фраз? Первое, о чем вы вспомните, будет процессор, память, видеокарта и т.д. Это и неудивительно, ведь производительность системы в первую очередь зависит от этих компонентов, а процессор — одно из важнейших звеньев, которое задает темп всей системе. Во времена не столь далекие все было просто: чем больше магическое число, обозначающее тактовую частоту процессора, тем выше его производительность. Раскошеляйтесь и получайте свои мегагерцы. Сейчас ситуация изменилась — производительность зависит от частоты, но есть и куда более важные параметры. Для того чтобы более четко разделить процессоры по производительности и возможностям, были придуманы номера и рейтинги процессоров. AMD в свое время ввела рейтинги, а потом ее извечный конкурент — компания Intel — модельные номера процессоров.

Надо сказать, что эти изменения внесли большую путаницу. И все, включая компьютерных специалистов, запутались в этих номерах: чем, спрашивается, Pentium 4 660 лучше Pentium D 820 и как это все сравнить с Athlon 64 3800+? Обо всем по порядку — сегодня мы представляем вам обзор самых современных одноядерных и двухъядерных процессоров от AMD и Intel.

В нашу лабораторию попали следующие процессоры: одноядерные AMD Athlon 64 4000+, Athlon 64 FX-55, Intel Pentium 4 670 и Pentium M 770, а также двухъядерные Athlon 64 X2 4800+ и Pentium D 840!

Архитектура двухъядерных процессоров

Двухъядерные процессоры — последний писк компьютерной моды. Идея распараллелить вычисления не нова, другое дело, что прежде это достигалось построением сложных и дорогих многоядерных систем и было уделом дорогих серверов и рабочих станций. Сейчас ситуация изменилась — во-первых, процессоры, построенные на базе одного ядра, практически исчерпали свой запас роста частоты. Во-вторых, при переходе на 90 нм технологию появилась возможность малой кровью скомпоновать два ядра на одном кристалле. По идее, именно двухъядерные процессоры должны в ближайшем будущем вытеснить с рынка модели с одним яд-



Выбирайте блюдо: Athlon 64 4000+, Athlon 64 X2 4800+ и Athlon 64 FX-55.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД	
Процессоры	AMD Athlon 64 4000+
	AMD Athlon 64 X2 4800+
	AMD Athlon 64 FX-55
	Intel Pentium 4 670
	Intel Pentium D 840
	Intel Pentium M processor 770 2,13 ГГц
Материнские платы	ASUS A8N-SLI Deluxe (NVIDIA nForce4 SLI)
	ASUS P5ND2-SLI Deluxe (NVIDIA nForce4 SLI IE)
	AOpen i915GMm-HFS (Intel 915GM)
Память	Corsair TwinXP 1024-3200XL 2x512 Мбайт
	Corsair Twin2X 1024-4300C3PRO 2x512 Мбайт
	Corsair Twin2X 1024A-5400UL 2x512 Мбайт
Видеокарта	Sapphire Radeon X850 XT 256 Мбайт (PCI-E x16)
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.7 80 Гбайт (SATA)
Оптический привод	NEC ND-3540A (IDE)
Блок питания	Sunbeam NUUO 500 Вт
Драйвера для системных плат	nForce4 AMD Edition 6.66
	nForce4 SLI Intel Edition 7.13
	Chipset Software Installation Utility 7.0.0.1019
Драйвера для видеокарт	ATI Catalyst 5.7
ОС	Windows XP Pro SP2, DirectX 9.1c

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Наименование	Intel Pentium M 770	Intel Pentium 4 670	Intel Pentium D 840	AMD Athlon 64 4000+	AMD Athlon 64 X2 4800+	AMD Athlon 64 FX-55
Частота	2,13 ГГц	3,8 ГГц	3,2 ГГц	2,4 ГГц	2,4 ГГц	2,6 ГГц
Частота шины	533 МГц	800 МГц	800 МГц	1000 МГц	1000 МГц	1000 МГц
Разъем	Socket 479	Socket 775	Socket 775	Socket 939	Socket 939	Socket 939
Размер кэша 2-го уровня	2 Мбайт	2 Мбайт	2 по 1 Мбайт	1 Мбайт	2 по 1 Мбайт	1 Мбайт
Техпроцесс	90 нм	90 нм	90 нм	90 нм	90 нм	90 нм
Тепловой пакет	27 Вт	115 Вт	130 Вт	90 Вт	110 Вт	104 Вт
Цена	\$480	\$850	\$530	\$420	\$1001	\$860



Многоликий nForce4 SLI угодил и Intel, и AMD.

ром. Как быстро это произойдет, сказать сложно, но тенденция налицо.

С первого взгляда различия между двухядерными процессорами Intel и AMD невелики — у одного чуть выше энергопотребление и тактовая частота, у другого есть встроенный контроллер памяти и выше цена. Но что все это значит для пользователя?

Если копнуть глубже, то можно узнать, что подход к построению двуглавых монстров у компаний различается. Pentium D — это просто два ядра **Prescott**, объединенных на одном кристалле, которые используют одну шину для обращения к памяти и другим системным устройствам. Такая схема классическая и носит имя **SMP — Symmetrical Multi Processor System**. При всех ее достоинствах (простота, дешевизна) у нее есть и недостатки: использование одной шины, теоретически, ограничивает производительность, так как нагрузка на системную шину повышается.

В AMD пошли по пути **NUMA — Non-Uniform Memory Access**. Инженеры интегрировали в кристалл контроллер оперативной памяти для каждого ядра, что дает высокую скорость обращения к памяти, снижает время простоя; с другой стороны, шина памяти одна, да и канал HyperTransport тоже. Обратная сторона технологии — дороговизна и большой процент брака на выходе.

Одна голова хорошо, а...

Разговаривая о двухядерных процессорах, не стоит забывать проверенные временем традиционные модели — здесь Intel и AMD есть чем нас удивить.

Не смущаясь слухами о скорой кончине процессоров с одним ядром, Intel выпустила самый мощный Pentium 4 под модельным номером 670.

Pentium 4 670 — действительно «самый-самый», в том числе и самый последний в своей серии. Частота 3,8 ГГц пока что является пределом. Intel обещает выпустить новую версию ядра, в котором реализует поддержку **Vanderpool**, позволяющую запускать несколько операционных систем одновременно, также есть вероятность, что этот процессор будут производить по 65 нм техпроцессу вместо сегодняшнего 90 нм. На производительность эти нововведения никак не повлияют, и 670, скорее всего, останется самым быстрым процессором Intel с одним ядром. Эта модель Pentium 4 поддерживает все передовые технологии: 64-битные инструкции **EM64T**, технологию энергосбережения **Enhanced Intel SpeedStep Technology (EIST)**, **Thermal Monitoring 2** (защита ядра от перегрева), **Hyper-Threading** и защиту от атак методом переполнения буфера — **eXecute Disable Bit (XD-Bit)**.

Pentium M 770 позиционируется как «мобильное решение», и, следовательно, требования к нему предъявляются другие — во главе угла стоит пониженное энергопотребление и тепловыделение. Несмотря на всю свою мобильность, возможности и характеристики процессора хороши: 90 нм техпроцесс, тактовая частота 2,13 ГГц, поддержка XD-Bit, 2 Мбайт кэша второго уровня. К сожалению, в этом процессоре не реализован Hyper-Threading.

В отличие от Intel, AMD не спешит расставаться с линейкой одноядерных процессоров. К моменту выхода номера уже должны появиться **Athlon 64 FX-57** и **Athlon 64 FX-59**. У нас же в лаборатории оказались два процессора — **Athlon 64 4000+** и **Athlon 64 FX-55**. Разницы между ними немного: оба процессора используют ядро **SanDiego**, первый работает на частоте 2,4 ГГц, а второй на 2,6 ГГц. Еще есть большая разница в цене — экстремальная версия стоит где-то на \$400 дороже. Четырехтысячник позиционируется как процессор общего назначения, а FX-55 предназначен для хардкорных геймеров. Упомянутые технологии у Intel здесь имеют свои аналоги: в них также есть поддержка 64-битных инструкций, технология энергосбережения **Cool'n'Quiet**, защита от переполнения буфера, которая носит имя **Enhanced Virus Protection**.

Одним словом, в тестовой лаборатории собрались самые достойные представители.

Тестирование

Немного о самом процессе тестирования. При сравнении процессоров важно подобрать равные по возможностям платформы: мощные системные платы, быструю память, современную видеокарту и т.д. В итоге мы ис-



По одежке не определить, где здесь Pentium 4 670, а где Pentium D 840.

СИСТЕМНЫЕ ТЕСТЫ

	PC Mark04 1.30			3D Mark 05 1.20		WinRAR 3.42
	CPU	Memory	Overall	CPU	Overall	
AMD Athlon 64 4000+	4555	4976	4870	4419	6044	5:39
AMD Athlon 64 X2 4800+	6711	4799	7057	5673	6022	5:36
AMD Athlon 64 FX-55	4948	5132	5190	4766	6080	5:28
Intel Pentium 4 670	5879	5997	6191	5323	6052	5:22
Intel Pentium 4 670 (4,01 ГГц)	6198	6269	6430	5644	6093	5:20
Intel Pentium D 840	6462	5330	6808	5525	5944	5:47
Intel Pentium M 770	4171	3655	4491	3908	5947	5:58

пользовали две платы от **ASUS** на базе **NVIDIA nForce4 SLI** в версии для Intel и AMD, **Sapphire Radeon X850 XT**, **DDR-** и **DDR2-**память от **Corsair** и т.д.

Кроме того, мы пошли на небольшой эксперимент при тестировании Pentium 4 670 — разогнали его до частоты **4,0 ГГц**, системная шина работала на частоте **844 МГц**, память — **663 МГц**. Было интересно, как он будет конкурировать с одноклассником Athlon 64 с рейтингом 4000+.

Для наших тестов использовали **PC Mark 04 1.30**, **3D Mark 05 1.20** от **FutureMark** и **WinRAR 3.42**, которым архивировали игру **Football Manager 2005** с максимальным сжатием. В игровых тестах — **Doom 3 1.3 (demo1)** и **Far Cry 1.32 (Regulator)**. Чтобы выяснить, какую пользу дает переход на два ядра, мы запускали **Far Cry** и **WinRAR** одновременно.

В **PC Mark 04** двухядерные процессоры от Intel и AMD показали себя с лучшей стороны, а вот отрыв в **3D Mark 05** был уже не столь ощутимым. Любопытно, что при архивировании наилучшие результаты были у обычных Athlon 64 FX-55 и Pentium 4 670. Очевидно, что здесь большее значение играет реальная частота процессора.

В игровых тестах безраздельно властвует Athlon 64 FX-55, опережая всех своих конкурентов. Сразу за ним следуют Athlon 64 X2 4800+ и Athlon 64 4000+, лишь потом Pentium 4 670, Pentium M 770 и Pentium D 840. Любопытно, что мобильный процессор стабильно обгоняет Pentium D. Разогнанный до 4,0 ГГц Pentium 4 показал очень хорошие результаты и вплотную подобрался к конкурентам из стана AMD. К чести процессора стоит сказать, что все испытания он прошел на ура — работал стабильно.

Ну а теперь гвоздь программы — тестирование с одновременно запущенными **Far Cry** и **WinRAR**! Все без исключения однокядерные процессоры сильно проигрывают двухядерным. Как говорится, одна голова хорошо, а две — лучше. Даже **Hyper-Threading** у Pentium 4 не спасает.

Заключение

Резюме, как нам кажется, лежит на поверхности — на сегодняшний день двухядерные процессоры не столь актуальны. В стандартных условиях лучшую производительность показывают классические решения, особенно выгодно смотрится Athlon 64 FX-55. Но не стоит забывать про его высокую цену. Pentium 4 670 выдал впечатляющие результаты в системных тестах, еще к плюсам можно

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ			
Разрешение	800x600	1024x768	1280x1024
Doom 3 1.3 (демка demo1) Ultra			
AMD Athlon 64 4000+	96,2	89,7	71,6
AMD Athlon 64 X2 4800+	97,0	89,9	71,7
AMD Athlon 64 FX-55	100,7	92,2	71,9
Intel Pentium 4 670	93,5	88,0	71,4
Intel Pentium 4 670 (4,01 ГГц)	96,4	89,6	71,7
Intel Pentium D 840	80,0	77,7	67,5
Intel Pentium M 770	86,5	84,0	70,0
Far Cry 1.32 (демка Regulator) Ultra			
AMD Athlon 64 4000+	95,7	94,4	85,3
AMD Athlon 64 X2 4800+	98,3	96,4	86,2
AMD Athlon 64 FX-55	101,2	99,3	88,0
Intel Pentium 4 670	91,4	89,4	81,2
Intel Pentium 4 670 (4,01 ГГц)	96,2	93,5	84,0
Intel Pentium D 840	83,2	82,7	76,5
Intel Pentium M 770	86,4	85,4	79,5
Far Cry 1.32 (демка Regulator) Ultra + WinRAR			
AMD Athlon 64 4000+	71,2	65,6	62,0
AMD Athlon 64 X2 4800+	87,2	86,3	78,0
AMD Athlon 64 FX-55	72,3	68,7	65,6
Intel Pentium 4 670	69,2	68,0	61,2
Intel Pentium 4 670 (4,01 ГГц)	73,2	69,0	63,7
Intel Pentium D 840	73,6	73,0	69,6
Intel Pentium M 770	68,0	66,2	59,9

прибавить хорошие возможности разгона, но это зависит от конкретного экземпляра.

Что до двухядерных процессоров, то AMD сделала прекрасный камень, который готов побороться с классическими процессорами. Intel, в свою очередь, позволяет насладиться всеми преимуществами новых технологий по куда более демократичной цене.

Необходимости в срочном переходе на двухядерные процессоры нет, современные приложения и игры не могут загрузить оба ядра сразу. Однако если вы постоянно работаете во многих приложениях, редактируете видео, обрабатываете музыку и параллельно играете, то резон есть — новые процессоры в таких условиях показывают себя во всей красе. ■

Благодарим следующие компании:
 Российское представительство **AOpen** (www.aopen.ru) — AOpen i915GMm-HFS;
 Российское представительство **Corsair** (www.corsairmemory.com) — Corsair TwinXP 1024-3200XL, Corsair Twin2X 1024-4300C3PRO, Corsair Twin2X 1024A-5400UL;
 Российское представительство **Intel** (www.intel.ru) — Intel Pentium D 840;
 представительство **Sunbeam** (www.sunbeamtech.com) — Sunbeam NUUO 500 Bt;
USN Computers (www.usn.ru) — Intel Pentium 4 670, ASUS P5ND2-SLI Deluxe, Sapphire Radeon X850 XT, Seagate Barracuda 7200.7, NEC ND-3540A;
Business Communications (www.bcom.ru) — AMD Athlon 64 4000+, AMD Athlon 64 X2 4800+, AMD Athlon 64 FX-55, ASUS A8N-SLI Deluxe.

Конкурс!

Бриллиантовый стандарт MSI



MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

www.msi.com.tw | www.microstar.ru

Компания MSI и журнал "Игромания" проводят конкурс, ответив на вопросы которого, вы сможете выиграть ценные призы:

- ♦ видеокарту MSI NX6600-VTD128E Diamond (NVIDIA GeForce 6600 со 128 Мбайт)
- ♦ пять web-камер MSI StarCam 370i (1,3 мегапикселя)
- ♦ пять USB-минипылесосов для клавиатуры
- ♦ и пять фирменных футболок от MSI!



Вопросы конкурса:

1. Когда и где была основана компания MSI?

- ♦ январь 1990 года, Таиланд
- ♦ август 1986 года, Тайвань
- ♦ апрель 1984 года, Китай

2. Перечислите направления деятельности компании MSI:

- ♦ системные платы, видеокарты, оптические приводы, ноутбуки, barebone-системы, мультимедиа-изделия, потребительская электроника, сетевое оборудование, серверы и рабочие станции
- ♦ системные платы, видеокарты, оптические приводы, ноутбуки, barebone-системы, мультимедиа-изделия, потребительская электроника, сетевое оборудование, КПК
- ♦ системные платы, видеокарты, оптические приводы, ноутбуки, мониторы, мультимедиа-изделия, потребительская электроника, сетевое оборудование, серверы и рабочие станции

3. Какие ноутбуки MSI дают возможность пользователю просматривать DVD-фильмы, не включая систему (функция Instant-On)?

- ♦ MEGABOOK M510C
- ♦ MEGABOOK M620
- ♦ MEGABOOK S270

4. Аудиочип какой компании установлен в системных платах P4N Diamond и K8N Diamond?

- ♦ от компании RealTek
- ♦ от компании C-Media
- ♦ от компании Creative

5. Какая видеокарта MSI обладает наибольшим количеством пиксельных конвейеров?

- ♦ NX6800GT-TD256
- ♦ RX850 XT PE
- ♦ NX7800GTX

6. Что собой представляет утилита Live Update?

- ♦ программу для обновления BIOS, драйверов и firmware оптических накопителей
- ♦ система обновления Windows XP
- ♦ у MSI такой утилиты нет

7. Какие форматы файлов поддерживает MEGA VIEW 566?

- ♦ DivX, AVI, MP3, AAC
- ♦ DivX, WMV, MP3, WMA
- ♦ DivX, MPEG-2, MP3, WMA

8. Какая модель MP3-плеера от MSI из представленных позволит вам разговаривать по мобильному телефону, не прикасаясь к нему?

- ♦ MEGA PLAYER 521
- ♦ MEGA PLAYER 516 BT
- ♦ MEGA STICK 256

9. Какая модель MP3-плеера от MSI имеет функцию KARAOKЕ?

- ♦ MEGA PLAYER 522
- ♦ MEGA PLAYER 515
- ♦ MEGA STICK 528

Все, что от вас требуется, - ответить на вопросы конкурса и выслать их на электронный адрес msi@igromania.ru, либо на адрес редакции: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, "Игромания". Среди читателей, которые ответят правильно на все вопросы, мы проведем розыгрыш. Счастливчик получит главный приз - мощную видеокарту MSI NX6600-VTD128E Diamond, среди остальных будут разыграны web-камеры, минипылесосы и фирменные футболки от MSI. Итоги конкурса будут подведены в ноябрьском номере журнала "Игромания"!

ИНДАСТРИАЛ В МАССЫ

Как сделать мышь в стиле Half-Life 2

Дмитрий Шиванов



В первую очередь мы разобрали мышь и зашкурили.



Теперь мы ее загрунтовали и просушили.



Искусственно состарили мышь с помощью поролона и краски.

В этом номере «Игромании» мы продолжим эксперименты над компьютерной мышью. Не так давно — в номере за июль — мы рассказали вам, как можно сделать моддинг мышки, точнее, как изменить подсветку и самому сделать колесо прокрутки из оргстекла. На этот раз мы пойдем дальше, изменению подвергнется сама внешность мыши. После всех манипуляций вы ее не узнаете! Для работы нам потребуются:

- паяльник и все к нему;
- зажимы и стирающие инструменты (наждачки);
- брусок оргстекла;
- дремель или, в нашем случае, токарный станок;

- нитрокраска, кисть и поролон;
- светодиоды;
- мышь (мы использовали оптическую мышь **Defender Optical M 1330**);
- и немного фантазии.

Первое, что стоит сделать, — новое колесо прокрутки. В июльской статье мы уже писали о том, как его сделать, так что на этот раз быстро пробежимся по теме: нам понадобится кусок оргстекла, дремель, отрезные и шлифовальные круги, напильники и сверла.

С помощью дремели и отрезного круга мы вырезаем кусок по контуру, после чего шлифуем и закругляем углы. Дальше берем насадку с резинкой для крепления

шкурки, надеваем на нее нашу заготовку и высверливаем отверстие.

Получившуюся насадку вставляем в дремель, кладем рядом напильник и шлифуем будущее колесико. Главное, придать ему выпуклую форму для удобства. С помощью шлифовальной насадки доводим внутреннее отверстие до нужных размеров. Остается лишь собрать конструкцию обратно.

Перейдем к созданию подсветки мышки. Она у нас несложная, мы использовали три светодиода: два оранжевых и один сине-зеленый. Стандартный же решили просто убрать. Все питается от двух проводов: синего (+) и зеленого (-), 3 В. Светодиоды приклеили на печатную плату. Теперь дело за малым — за покраской.



Используя кисть, создали ржавчину.



Мышь практически готова, дело осталось за малым.

Конкурс на самую оригинальную мышь



MEGAMOD

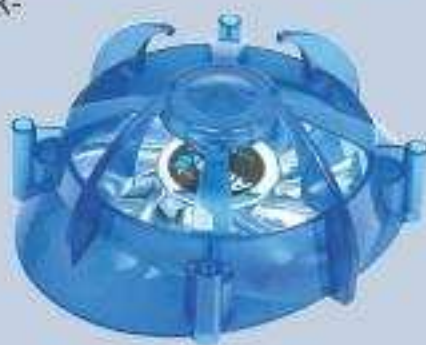


Если вас заинтересовала наша статья и вы хотите сделать нечто подобное, а может даже еще круче, то именно для вас компания **Megamod** (www.megamod.ru) и журнал «Игромания» объявляют конкурс на самый оригинальный мод мышки! Вы можете ее покрасить, сделать ей новую подсветку или даже модифицировать ее дизайн — выбор за вами.

Каждый из вас может выиграть один из шести призов: реобас **Noise Isolator Zoll FC-525PW-S**, **Aerocool Gatewatch A-EN42116** или вентилятор **Aerocool Centaurus I A-EN42109**!

Все, что от вас требуется, — прислать фотографию вашего творения и еще пару фотографий этапов моддинга на наш электронный ящик или в редакцию журнала. Победителей будут выбирать путем голосования работники редакции и худсовета «Игромании». Итоги конкурса смотрите в ноябрьском номере журнала.

Присылайте фотографии на электронный адрес mouse@igromania.ru, либо на адрес редакции: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, «Игромания» с пометкой «Конкурс на самую оригинальную мышь!».



Самое интересное и трудное мы припасли напоследок: сейчас мы возьмемся за корпус мышки. Для начала ее разберем и зашкурим, далее загрунтуем все детали акриловым грунтом. К счастью, ждать долго не придется, он засохнет быстро: оставьте все детали под лампой буквально на пять минут, и можно двигаться дальше.

Напомним, что мы сделали подсветку в трех местах: для начала колесика, потом боковой кнопки и основания. С помощью тряпочки и растворителя 646 нужно протереть места на корпусе, которые мы решили подсветить диодами, чтобы проникал свет.

Теперь начнем создавать ржавчину. Для этого разведем краску пяти различных цветов: темного серо-черного, светлого серо-серебряно-черного, темного и мягкого кирпичного, темного красного и зеленого для эффекта плесени. На самом деле здесь можно пофантазиро-

вать с цветами: добавить желтого, оранжевого или еще какого-нибудь — все в ваших руках.

Технология работы очень проста: из баночек наливаем жидкую краску, кроме зеленого и красного, в плоские крышечки из-под банок с кофе. Нам понадобится поролон. Берем его и обмакиваем в краску, проводим им по бумаге, чтобы не было лишней краски, далее протампонируем движениями неравномерно покрываем темной краской, затем светлой и темно-кирпичной.

Чтобы сделать ржавчину, возьмем щетинистую кисть. Делаем ржавчину красной краской: проходим по швам и местам, где, по законам химии, могла образоваться ржавчина. Затем проходим зеленой краской, совсем немного.

Работа окончена! Мы получили ни на что не похожую, оригинальную мышь. И главное, сделать это достаточно легко и быстро.



Стиль индастриал и кислотные светодиоды смотрятся великолепно!

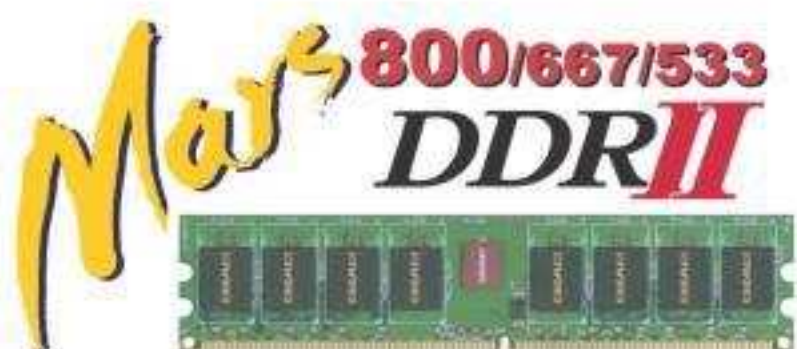
Ультраскоростная DDR2 память

Лучший выбор для геймеров и продвинутых пользователей

без свинца,
соответствует RoHS



- Без использования свинца
- Предельная производительность
- Эксклюзивная технология «анти-фальсификация»



KINGMAX

Yours forever

Tel: +886-3-5985288 / Fax: +886-3-5981143
Sale contact: allison.wu@kingmax.com.tw
<http://www.kingmax.com>



Global Technical Support
http://www.kingmax.com/support/supor_dtech.htm

Distributor: **marlion** **marlion** **marlion** **marlion**

PatriArch Approved Memory

ПОКОЛЕНИЕ

Несостоявшаяся революция Стива Джобса

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Если вы следите за материалами рубрики «Ретро», то наверняка знаете, что в 1985 году пути **Apple** и одного из ее основателей — **Стива Джобса** — круто разошлись, чтобы вновь пересечься только в 1996-м. Но вот в чем вопрос: чем занимался Джобс «в изгнании»? Можно вспомнить успехи Стива и студии **Pixar**, однако его деятельность на компьютерном фронте была пусть и не такой прибыльной, но уж точно не менее интересной.

Поэтому сегодня мы поговорим о компьютере **NeXT**, созданном Джобсом в 1988 году. Несмотря на скромный коммерческий успех — всего **50000** проданных машин — **NeXT** умудрился оказать большое влияние на ход компьютерной истории, а некоторые идеи, впервые опробованные при его создании, в том или ином виде появились в компьютерах конца XX и начала XXI века.

Следующий!

Ненадолго перенесемся в 1985-й, в недра **Apple**, где в это время раскручивался маховик огромной интриги. Стив Джобс к тому моменту успел отличиться не только успешной разработкой первого «Мака», но и громким провалом проектов **Apple III** и **Apple Liza**, а также тем, что выжил **Джеффа Раскина**, который являлся отцом идеи **Macintosh**. Неудивительно, что **Маркулла**, державший все финансовые рычаги компании, решил избавиться от

Джобса. И когда совет директоров 31 мая 1985 года разродился приказом об отставке Стива, он воспринял новость спокойно и поспешил переключить свою бывшую через край энергию на новый, полностью самостоятельный проект.

Поскольку Джобс не мыслил себя вне компьютерной индустрии, он решил основать собственную компанию по производству компьютеров, но для начала отправился в «турне» по учебным заведениям США с расспросами о том, каким представляют себе идеальный компьютер преподаватели, студенты и школьники. Разумеется, без финансов и специалистов создание конкурентоспособного компьютера было бы невозможным. И первое, что сделал Джобс после увольнения и «опроса общественного мнения», — обратился за помощью... к совету директоров **Apple**. У своей бывшей компании (Стив по-прежнему оставался ее крупным акционером) он попросил нескольких специалистов, с которыми он работал над **Macintosh**, а заодно предложил боссам **Apple** стать акционерами его компании по «скромной» цене в \$3 млн за 10% акций. Чтобы испортить отношения с Джобсом окончательно, **Apple** на словах согласилась поддержать его начинание, но дальше слов дело не пошло, что не помешало Стиву меньше чем за год увести из **Apple** группу квалифицированных электронщиков и пятерых менеджеров.

И вот в начале 1986 года новая компания с символическим названием **NeXT Inc.** отправилась в самостоятельное плавание по волнам компьютерной индустрии. Стартовый капитал составил всего \$7 млн (эти деньги Джобс снял со своего личного счета). Одна-

ко для грандиозного проекта этого было мало. Вопреки ожиданиям Стива, миллионеры не спешили выстраиваться в очередь за акциями. Но тут неожиданно появился миллиардер **Росс Перот**, который услышал о новом проекте Джобса по телевизору. Росс охотно расстался с \$20 млн в обмен на 16% акций, а чуть позже его примеру последовала компания **Canon** и ряд инвесторов помельче. Менее чем за год капитал **NeXT** достиг отметки \$125 млн. С такой внушительной суммой можно было приниматься за любой проект, и Джобс взялся за работу со свойственным ему размахом: на один только логотип нового компьютера было потрачено \$100 тыс.

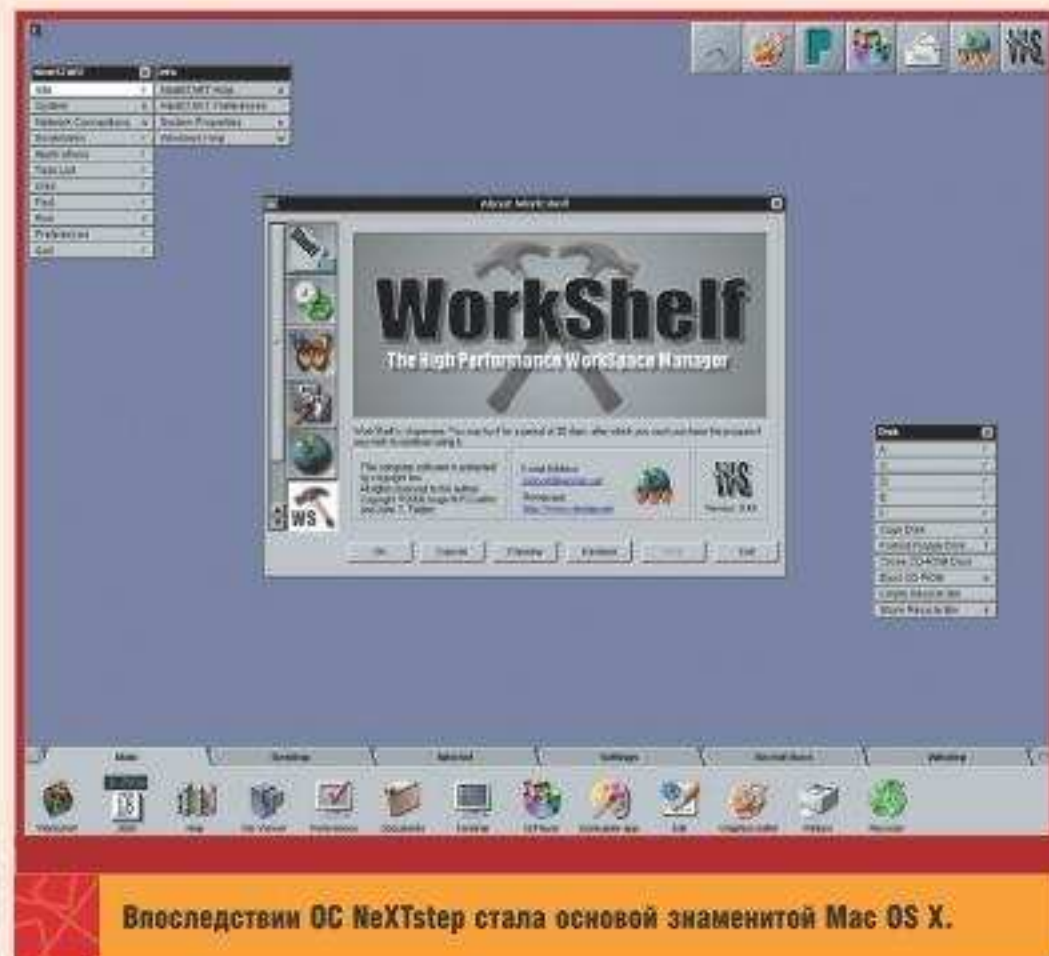
На полпути от персоналки к суперкомпьютеру

Идея Джобса была простой — создать машину, которая предоставляла бы пользователям уникальные возможности, потрясающую эргономику, неповторимый дизайн — и все это за вполне разумную цену.

Для **NeXT Computer** был выбран новейший процессор **Motorola 68030** с частотой 25 МГц и системная шина **NuBUS** с поддержкой **Plug'n'Play**, «позаимствованная» у «Макинтоша». Кроме основного процессора, **NeXT** был вооружен еще математическим сопроцессором **Motorola 68882** и **DSP**-процессором **Motorola 56001** для мультимедиа-задач — в первую очередь для работы со звуком. Объем памяти первого **NeXT** составлял 8 Мбайт, и это в то время, когда модуль на 4 Мбайт стоил \$1500.

Одной из самых насущных проблем компьютеров того времени были устройства хранения информации — чаще всего для этого использо-

вали 5-дюймовые диски или в лучшем случае — 3,5-дюймовые. Объем дистрибутивов постоянно рос: нетрудно догадаться, насколько «быстрой» и «увлекательной» была установка софта, к примеру, с 20 дискет. А винчестеры, как и оперативная память, в те времена продавались по космическим расценкам: жесткий диск объемом 640 Мбайт стоил \$5000. Джобс решил убить двух зайцев сразу: отказаться от медленных дисководов, а



Впоследствии ОС NeXTstep стала основой знаменитой Mac OS X.



Возможности NeXT Station могли впечатлить любого, даже искушенного пользователя.

заодно и от дорогих винчестеров. Вместо этого было решено использовать новые магнитооптические дисководы Canon с дискетами емкостью 256 Мбайт. Шаг был рискованным: на момент проектирования NeXT дисководы также существовали лишь на бумаге и в производство должны были быть запущены только к началу выпуска компьютера. Из новшеств также стоит отметить встроенную Ethernet-карту. Еще более интересно выглядели графические возможности системы: она могла работать с разрешениями вплоть до 1120x832 и комплектовалась гигантским по меркам 80-х годов 17-дюймовым монохромным монитором Sony.

Все это техническое величие работало под управлением ОС NeXTstep, созданной на базе Mach UNIX 4.3. Графическая оконная подсистема NeXTstep базировалась на языке Adobe PostScript.

Для сравнения: типичный IBM-совместимый компьютер тех времен использовал в лучшем случае Intel 80386 с частотой 16 МГц, 1 Мбайт ОЗУ, 3,5-дюймовый дисковод, винт на 10 Мбайт, цветной дисплей разрешением 320x200 или монохромный — 640x480 и не имел ни звуковой, ни сетевой карты.

Благодаря мощному железу и ОС, NeXT автоматически попадал в весовую категорию рабочих станций, немного уступая монстрам от Sun и DEC, но при этом был вдвое дешевле. Однако даже это было недешево: цена первой модели NeXT составляла \$9999.

К концу 1987-го была готова фабрика для производства NeXT с плановой мощностью 120000 машин в месяц. По первоначальному расчету к этому же времени должен был подоспеть и сам компьютер, однако запуск в серию тормозился разработкой ОС. А работу над железом тормозил уже сам Джобс. До сих пор живы легенды о том, как он «задабривал» дизайнеров в поисках нужного оттенка цвета для корпуса, а инженеров — в поисках оптимального скругления углов. Наконец нужный цвет и «правильные» углы были найдены, и NeXT обзавелся стильным кубическим корпусом высотой 30 см.

В октябре 1988-го, когда NeXT впервые был показан публике, ОС все еще не была готова и демонстрация проходила на NeXTstep 0.8 beta. Тем не менее счастливицы, присутствовавшие на презентации, были настолько впечатлены, что аплодировали стоя.

Первые продажи машины начались лишь через год — несколько экземпляров NeXT были проданы самым престижным вузам США, да и то с недоделанной ОС. Все чаще звучавший вопрос «не беспокоит ли вас задержка с разработкой NeXT?» Джобс парировал одним и тем же клише: «Какая там задержка! Этот компьютер опережает свое время минимум на пять лет!»

Несмотря на справедливость утверждения, брешь для прорыва любой новой идеи на рынке ПК стремительно затягивалась: в 1988 году у NeXT были отличные шансы, но в 1990-м, когда он поступил-таки в розничную продажу, шансы таяли на глазах. Массовый покупатель, прочно подсевший к этому времени на «Мак» или PC, не соблазнялся ни потрясающим дизайном, ни новаторской эргономикой (у клавиатуры были кнопки для управления громкостью звука, параметрами изображения на мониторе и питанием компьютера), ни щедрым набором ПО. Несмотря на все ухищрения, компании, переименованной к этому моменту в NeXT Computer Inc., не удавалось продавать больше 400 компьютеров в месяц.

Успеху NeXT отчасти мешала высокая цена, отчасти — монохромный монитор: цвет, вопреки ожиданиям, оказался для пользователей большим приоритетом, чем высокое разрешение. Практически сразу после дебюта компьютера на рынке обнаружилась проблема и посерьезнее — отсутствие других носителей информации, кроме магнитооптики: один МО-диск стоил \$100, а МО-дисковод в системе был всего один, и с него к тому же загружалась ОС. Поэтому даже элементарное копирование данных с диска на диск превращалось в незабываемое приключение. Не говоря уже о том, что магнитооптика уступала в скорости жестким дискам...

Последний парад

Спасти ситуацию должны были новые модели NeXT. В 1991 году Джобс анонсировал три новых компьютера: NeXT Station, NeXT Station Color и NeXT Cube.

Как нетрудно догадаться, NeXT Station и NeXT Station Color отличались только монитором — приставка Color подразумевала наличие цветного 17-дюймового монитора (4096 цветов). Конфигурация обеих машин включала в себя: процессор Motorola 68040, 8 Мбайт ОЗУ, винчестер 105 Мбайт и 3,5-дюймовый дисковод для дисков объемом 2,88 Мбайт. Вся эта начинка была упакована в компактный корпус и стоила \$5000 и \$8000 соответственно. При желании и наличии пары лишних тысяч долларов можно было поставить монитор с диагональю 21 дюйм.

Флагманом модельного ряда стал NeXT Cube стоимостью \$8000. Внешне он был идентичен самой первой системе, однако память была увеличена до 16 Мбайт, в распоряжение пользователя попали три слота NeXTbus. Как и Station, Cube в стандартной конфигурации работал только с монохромным монитором, но за \$4000 можно было приобрести уникальную плату NeXTDimension Board на базе мощнейшего процессора Intel 80860 (не путать с 8086!) производительностью 66 MFLOPS (миллион операций над числами с плавающей запятой). Связки из этих же чипов использовались в то время в графических станциях Silicon Graphics и DEC Alpha. Но и в одиночку 80860 умел немало — обеспечивал прорисовку линий, Z-буферизацию и прочие «трехмерные» штучки, о которых PC-пользователи еще и слыхом не слыхивали. NeXTDimension Board несла на борту 4 Мбайт быстрой VRAM.



Стив Джобс потратил уйму времени и сил на дизайн своего детища — это того стоило.

Редко, но метко

Несмотря на коммерческий провал, компьютеры NeXT могут похвастаться уникальной биографией. Они применялись в таких организациях, как NASA, ЦРУ и даже в легендарной Зоне 51.

Благодаря своим графическим возможностям и поддержке двух мониторов, NeXT был очень популярен среди разработчиков игр — созданные на нем проекты затем переносились на PC. В частности, id Software использовала NeXT вплоть до разработки Quake II, когда необходимость перехода на OpenGL заставила Кармака отказаться от этой платформы. Так что свой первый вдох импы и кибердемоны сделали именно на экране NeXT.

памяти для расчетов и 8—32 Мбайт DRAM под текстуры, позволяя работать с разрешениями до 1600x1200. В распоряжении пользователя были два разъема S-Video (вход и выход), три композитных разъема и стандартный VGA-выход, что позволяло одновременно подключить к NeXT два монитора — цветной и монохромный. Операционная система NeXTstep к этому времени уже умела работать с виртуальным рабочим столом, «растянутым» на два экрана.

На самом деле NeXTDimension Board должна была еще захватывать потоковое видео, но фирма, которая разрабатывала чип для видеозахвата, неожиданно прекратила свои работы, и слот под эту микросхему остался пустым.

■ ■ ■

Увы, если даже в 1990-м шанс NeXT был упущен, то что тогда говорить о 1991-м? В этом году от Джобса начали уходить ключевые сотрудники. Ушел и главный инвестор — Росс Перот, который со словами «я не должен был давать вам деньги — это была одна из самых больших ошибок в моей жизни» спешно продал все акции компании. Подобное бегство с тонущего корабля стало началом неминуемой катастрофы, о которой официально было объявлено 10 февраля 1993 года. В этот день компания NeXT официально прекратила производство компьютеров, провела масштабные увольнения и сосредоточила все усилия на выпуске ОС NeXTstep для различных аппаратных платформ.

Софтовое направление худо-бедно позволило компании протянуть до 1996 года, причем в некоторых областях (например, в банковском деле) удобная и надежная NeXTstep продавалась очень хорошо.

Но продажа программ — вовсе не то, о чем мечтал Джобс. Поэтому когда столкнувшись с трудностями Apple решила снова вернуть коммерческого гения в родные пенаты, Стив незамедлительно воспользовался этой возможностью. В декабре 1996-го компания Apple официально объявила о покупке NeXT Computer Inc. за \$430 млн, из которых \$130 млн пошли в карман Джобса (напомню, что, став генеральным директором Apple, «скромняга» Стив назначил себе зарплату \$1).

Судьба Джобса сложилась благополучно, а выдающийся компьютер NeXT тихо и мирно скончался. Но идеи, опробованные в нем, живы до сих пор: кубический корпус, NeXTstep, «мультированная» в знаменитую MacOS X, NeXTDimension Board, вдохновившая создателей 3D-видеокарт, мультимедиа-клавиатура и еще масса менее очевидных идей и решений. ■



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов



Sharkoon Silvation Basic

С виду — самый обычный корпус: классический дизайн, никаких дисплеев, вырезов и кучи кулеров со всех сторон. Все просто. Но это только на первый взгляд. В верхней части лицевой панели корпуса **Sharkoon Silvation Basic** есть массивная дверца, которая выполнена не из пластика, а из самого настоящего алюминия. За ней скрываются четыре отсека для 5,25-дюймовых дисководов и пара посадочных мест для винчестеров и «флоппиков».

Сильной стороной нового корпуса от **Sharkoon** без тени сомнения можно назвать продуваемость: за счет пластикового воздуховода, пролегающего от 120-мм вентилятора на передней панели до такого же вентилятора на задней стенке, тепло великолепно отводится от сильно нагревающихся компонентов системы. Да, и еще одна особенность **Silvation Basic**: уникальная конструкция позволяет пропускать силовые кабели от блока питания к материнке с обратной стороны системной платы.

Технические характеристики • Система охлаждения: нагнетающий вентилятор на передней панели (120-мм), пара вытяжных кулеров (120-мм и 80-мм) на задней стенке • **Возможности расширения:** пять 5,25-дюймовых отсеков (до четырех можно добраться, не прибегая к помощи отвертки); восемь мест под 3,5-дюймовые дисководы (два внешних и шесть внутренних) • **Размеры:** 558x205x510 мм • **Вес:** 10,8 кг

Что?	ATX-корпус
Почему?	прекрасный дизайн и отлично продуманная вентиляция
Сколько?	\$95
Где?	www.megashop.ru

Creative CB2530



Устройства с поддержкой **Bluetooth** плодятся как грибы после дождя, а это значит, что совсем скоро мы забудем, что такое запутанные провода. Только вот побольше бы недорогих моделей, а то несколько сотен долларов даже за неплохие беспроводные наушники может выложить далеко не каждый.

Хороший подарок владельцам музыкальных гаджетов сделала компания **Creative** — новые беспроводные наушники **CB2530** стоят всего сотню долларов. Зато какое звучание! Новые «уши» питаются от двух **AAA**-батареек и позволяют комфортно слушать музыку на расстоянии до 10 метров от передатчика. Причем как бы громко ни играла музыка, в новых наушниках **Creative** вы не пропустите ни один телефонный звонок. Дело в том, что, как только поступает сигнал с телефона, проигрывание музыки останавливается и включается микрофон. Когда разговор прерывается, плеер вновь включается на той ноте, на которой остановился. Очень удобно!

Технические характеристики • Вид конструкции: динамические, закрытого типа • Диапазон частот: 20-20000 Гц • Чувствительность: 90 дБ • Сопротивление: 32 Ом • Источник питания: пара батареек типа AAA • Вес: 203 г

Что?	беспроводные наушники закрытого типа
Почему?	позволяют раз и навсегда избавиться от запутанных проводов
Сколько?	\$103
Где?	www.conti.ru



Ideazon Zboard Gaming Keyboard

Наконец-то на прилавках магазинов появилась клавиатура, которая может стать и лучшим другом бухгалтера, и смертельным оружием в руках хардкорного геймера. Встречайте — **Ideazon Zboard Gaming Keyboard**! Это чудо-устройство представляет собой симбиоз обычной и игровой клавиатуры. Вы только представьте: закончил набивать реферат в **Word**, за минуту поменял раскладку и уже готов встретить виртуального монстра во всеоружии.

Клавиатурная база оборудована парой **USB**-разъемов и может работать в двух раскладках — стандартной или игровой, в зависимости от установленного набора клавиш. Стандартный кейсет содержит 108 основных кнопок, а также 28 клавиш для работы с мультимедиа-приложениями и интернетом. В игровой раскладке все необходимые кнопки — передвижение, приседание, прыжок и другие — находятся в пределах досягаемости одной руки геймера. Они немного увеличены и отличаются выпуклой формой, что дает необходимый уровень чувствительности, а также сводит на нет возможность случайного нажатия неверной клавиши. Базовый комплект поставки **Zboard** включает клавиатурную базу, стандартный набор клавиш и игровой кейсет, но при желании можно купить специальные раскладки под определенную игру, будь то **World of Warcraft**, **DOOM 3** или, скажем, **Battlefield 2**.



Что?	геймерская клавиатура
Почему?	есть специальная раскладка для игроков
Сколько?	\$58
Где?	www.zboard.ru

МАНИА
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
ЛУЧШАЯ
ПОКУПКА

Albatron K8SLI



адаптер: 2 Gigabit Ethernet • Аудиокодек: шестиканальный звук AC'97 v. 2.1 • Разъемы: два PCI, два PCI Express x1, два PCI Express x16, четыре Serial ATA, два канала Ultra DMA 133, до восьми портов USB, RJ-45, два гнезда PS/2 для клавиатуры и мыши, аудиовыходы, LPT- и COM-порты • Форм-фактор: ATX (293x198 мм)

Технические характеристики

• Поддерживаемые процессоры: Athlon 64, Athlon 64 FX под Socket 939 • Чипсет: NVIDIA nForce4 SLI • Оперативная память: четыре разъема под двухканальную память DDR400 (4 Гбайт) • Сетевой

адаптер: 2 Gigabit Ethernet • Аудиокодек: шестиканальный звук AC'97 v. 2.1 • Разъемы: два PCI, два PCI Express x1, два PCI Express x16, четыре Serial ATA, два канала Ultra DMA 133, до восьми портов USB, RJ-45, два гнезда PS/2 для клавиатуры и мыши, аудиовыходы, LPT- и COM-порты • Форм-фактор: ATX (293x198 мм)

Системные платы с поддержкой технологии SLI многие пользователи до сих пор относят к категории «для буржуев». Между тем такие материнки с каждым днем становятся все доступнее. А тут еще компания Albatron представила плату K8SLI на базе системного чипа NVIDIA nForce4 SLI с максимально простым дизайном по совсем уж демократичной цене.

В новинке используются недорогие контроллеры (встроенный звук — и тот шестиканальный!), зато есть возможность установки двух видеокарт для работы в тандеме. Системная плата отличается стабильностью, хорошей производительностью и показывает отличные результаты при разгоне. По комплекту поставки K8SLI видно, что производитель сэкономил буквально на всем. Правда, для руководства пользователя, диска с программами и модуля восстановления прошивки BIOS место нашлось.

Что?	материнская плата под процессоры AMD
Почему?	поддерживает SLI, демократичная цена
Сколько?	\$132
Где?	www.oldi.ru

Acer AL1751

От времени отклика матрицы очень сильно зависит качество картинки на экране ЖК-монитора в динамичных компьютерных играх (гонках, шутерах), поэтому производители всеми силами стараются «ускорить» свои дисплеи. У многих получается. Вот, к примеру, Acer выпустила монитор AL1751 со временем отклика всего в 8 мс. Дизайн новинки в высшей степени эргономичен. Сам дисплей заключен в темно-серую рамку, а подставка выполнена из серебристого пластика. Основание позволяет отклонять монитор на 90 градусов, что дает возможность настроить все максимально комфортно. Дисплей оборудован аналоговым видеовыходом; не обидели инженеры Acer и владельцев крутых видеокарт — DVI тоже есть.

Что?	ЖК-монитор с диагональю 17 дюймов
Почему?	идеально подходит для игр
Сколько?	\$361
Где?	www.lightcom.ru

Технические характеристики • Диагональ экрана: 17 дюймов • Оптимальное разрешение: 1280x1024 • Время отклика: 8 мс • Интерфейс: DVI-D и D-Sub • Яркость: 400 кд/м² • Контрастность: 500:1 • Шаг пикселя: 0,264 мм • Углы обзора: 135/150 градусов (по вертикали/горизонтали) • Энергопотребление: 30 Вт во время работы, 5 Вт — в спящем режиме • Размеры: 379x400x163 мм (с подставкой) • Вес: 4,8 кг



Xoro HXS 531



Чтобы «раскачать» гостиную 5.1-канальным звуком общей мощностью 185 Вт, надо потратить... меньше полутора сотен долларов! Комплект акустики Xoro HXS 531 ровно звучит во всем диапазоне воспроизводимых частот и идеально подойдет для небольшой комнаты. Сателлиты и сабвуфер выполнены в корпусах из MDF с отделкой из виниловой пленки светло-песочного цвета. Весит система все 23,5 кг и компактными размерами не отличается.

Так что покупателю HXS 531, скорее всего, придется провести внеплановую перестановку мебели в квартире. Иным способом вписать акустику в интерьер будет непросто.

Среди полезных функций системы отметим возможность отдельной регулировки громкости по каналам, а также опцию сохранения последних настроек и защиты динамиков от перегрузок. В комплекте с новой акустикой поставляется пульт дистанционного управления, который не умеет управлять разве что вредными соседями.

Что?	акустическая система 5.1
Почему?	невysokая цена и приятное звучание
Сколько?	\$136
Где?	www.ultracomp.ru

Технические характеристики • Мощность: 5x25 Вт RMS (сателлиты) + 60 Вт RMS (сабвуфер) • Полоса частот: 150-20000 Гц (сателлиты) • Соотношение сигнал/шум: до 80 дБ • Экранирование корпуса: магнитное • Пульт ДУ: проводной • Размеры • Сабвуфер: 320x200x400 мм • Тыл: 150x150x180 мм • Центр: 150x400x140 мм • Фронт: 220x168x155 мм • Вес: 23,5 кг

MSI Mega PC 865 Pro

Компания **MSI** представила мультимедийный компьютер, который может работать без «операционного» вмешательства. В нем реализована поддержка функции **Instant-On**, благодаря которой можно крутить кино, музыку, а также принимать телепрограммы и радиопередачи в диапазоне **FM** без загрузки операционной системы.

Качество и технологическое наполнение этой barebone-системы заслуживает самых лестных слов: материнская плата поддерживает процессоры **Intel** под **Socket 775**, оперативную память **DDR400** и оборудована шестиканальным звуковым адаптером, а встроенный карт-ридер кроме шести самых распространенных видов карт памяти прочтет еще и карточки **Memory Stick Pro**. Объем оперативной памяти и вместительность винчестера зависят от пожеланий покупателя. За дополнительную плату, кстати говоря, компьютер оборудуют контроллером для работы в беспроводных локальных сетях стандарта **IEEE 802.11g** и ТВ-тюнером. Помимо соединительных шнуров, руководства пользователя и дисков с программным обеспечением в коробке с **MSI Mega PC 865 Pro** вы найдете лишь многофункциональный пульт дистанционного управления. Скромно. Хотя, конечно, все самое необходимое в комплекте поставки есть.



Технические характеристики • Поддерживаемые процессоры: Intel Pentium 4, Celeron D под Socket 775 • Чипсет: i865G + ICH5 • Оперативная память: два разъема под DDR400 (2 Гбайт) • Слоты для карт памяти: Compact Flash, SD, MMC, Memory Stick, Memory Stick Pro, Microdrive, SmartMedia • Разъемы на плате: FDD, AGP 8x, PCI, 3 разъема для вентиляторов, параллельный и последовательный порты, FireWire, Ethernet • Звуковой кодек: шестиканальный, Realtek ALC658 • Блок питания: 220 Вт • Размеры: 210x306x175 мм • Вес: 4 кг

Что?	barebone-система
Почему?	стильная и многофункциональная система с домашним дизайном
Сколько?	\$413
Где?	www.usn.ru

Logitech QuickCam Chat

С развитием интернета все большую популярность приобретают веб-камеры. Скорость веб-соединения у многих пользователей дома уже позволяет без проблем передавать по Сети видео с разрешением **640x480**. Так почему бы не попробовать новые способы общения? Тем более что общение через интернет порой обходится во много раз дешевле обычного телефонного звонка.

Самыми быстрыми темпами растет и ширится семейство веб-камер **Logitech**. Так, недавно компания начала продажи модели **QuickCam Chat**. Она стоит всего **\$35**, а ее возможностей с лихвой хватит для полноценного общения по Сети. Комплект поставки включает в себя еще и гарнитуру с микрофоном, так что можно будет не только показать себя, но и поговорить. Производитель клятвенно заверяет, что камера дружит со всеми популярными программами обмена сообщениями, в том числе **AOL Instant Messenger**, **MSN Messenger** и **Yahoo Messenger**.

Технические характеристики • Сенсор: ПЗС-матрица, 0,3 млн. активных пикселей • Разрешение: 640x480 (30 кадров в секунду) • Интерфейс: USB 2.0

Что?	веб-камера
Почему?	удачная покупка за небольшие деньги
Сколько?	\$35
Где?	www.oldi.ru



Lexmark P915

В последнее время все меньше людей покупает компьютеры, мониторы, колонки, принтеры и другую технику ориентируясь только лишь на рекомендации продавца-консультанта. Народ нынче стал разборчивый. В результате выигрывают устройства с лучшим соотношением «цена/качество», а не те решения, которые расхваливает молодой парнишка с бейджем на груди. Кто знает, цена принтеров какой компании лучше всего соответствует качеству? Вопрос спорный.

Хороши решения **HP**, **Canon**, классные и относительно недорогие принтеры делает **Epson**... Однако есть еще один серьезный игрок на этом рынке — компания **Lexmark**. Новый фотопринтер **P915** является первым решением с ЖК-экраном в своей ценовой категории!

Новинка выполнена в корпусе из светлого пластика с широкой декоративной вставкой серебристо-голубого цвета. На передней панели расположены 9 кнопок, четырехпозиционный джойстик, встроенный карт-ридер и разъем для подключения фотоаппаратов с поддержкой технологии прямой печати **PictBridge**. Кроме того, отпечатанные фотографии весьма устойчивы к выцветанию, а это значит, что и через много лет краски будут такими же яркими и сочными.



Технические характеристики • Дисплей: цветной ЖК-экран с диагональю 2,5 дюйма • Разрешение при печати: 4800x1200 точек на дюйм • Скорость печати: до 22 страниц в минуту • Емкость подающего лотка: 100 листов • Интерфейс: USB 2.0 • Габариты: 150x428x237 мм • Масса: 4,05 кг

Что?	струйный принтер
Почему?	достойное качество печати и встроенный ЖК-дисплей
Сколько?	\$123
Где?	pro.sunrise.ru

Совместимость с AGP и PCI Express видеокартами

775i915PL-SATA2

Socket LGA775 для процессоров Intel Pentium 4/Celeron D на базе чипсета Intel 915PL

- FSB800МГц (1.6GT/s), двухканальная память DDR400, поддержка EM64T
- PCI Express x 16 слот
- AGI Express слот (по умолчанию PCI Express x1, но может быть настроен и на PCI Express x4)
- Наличие слота PCI Express x1 для других высокоскоростных периферийных карт
- Мультимониторность: поддержка до 4 мониторов
- Встроенный контроллер PCI Express SATAII, позволяющий максимально эффективно использовать SATAII HDD
- 1 IDE порт (ATA100)
- Поддержка 4 портов Serial ATA 1.5Gb/s, 1 порта SerialATAII 3.0Gb/s и 1 порта IDE
- 7.1-канальный звук высшего качества, 10/100 Ethernet LAN
- ASRock 8CH I/O: поддержка 4 портов USB2.0, разъем для 7.1-канального звука

Вперёд в будущее
С ASRock!



Материнская плата
Мы достигли
Совершенства!

775Dual-915GL

Мировой патент: ASRock A.G.I. Express и ASRock A.G.I.8X
Расширение видеовозможностей платформы 915GL

Socket LGA775 для процессора Intel Pentium 4/Celeron D на базе чипсета Intel 915GL

- FSB800МГц, двухканальная память DDR400
- Интегрированное графическое ядро Intel Media Accelerator 900 (поддержка H/W DirectX 9.0, поддержка динамического распределения видеопамати)
- AGI Express слот, поддерживающий видеокарту PCI Express
- AGI слот, поддерживающий видеокарту AGP8X
- Мультимониторность: поддержка до 5 мониторов
- Поддержка 4 портов SerialATA 1.5Gb/s
- 7.1-канальный звук высшего качества
- 10/100 Ethernet LAN
- ASRock 8CH I/O: поддержка 4 портов USB2.0, разъем для 7.1-канального звука



775i65PE

Первая в мире материнская плата на чипсете 865,
поддерживающая двухъядерные процессоры Pentium D
и XE с частотой шины 1066 МГц

Socket LGA775 для процессора Intel Dual Core Pentium XE и Pentium D /Pentium 4/Celeron D на базе чипсета Intel 865PE

- FSB1066МГц/800МГц, двухканальная память DDR400, AGP8X
- Bypass Access Technology (BAT) для повышения производительности системы
- Поддержка SerialATA 1.5Gb/s
- 7.1-канальный звук высшего качества
- 10/100 Ethernet LAN
- ASRock 8CH I/O: поддержка 4 портов USB2.0, разъем для 7.1-канального звука



* Поддерживается в режиме оверклокинга

P4Dual-915GL

Мировой патент: ASRock A.G.I. Express и ASRock A.G.I.8X
Расширение видеовозможностей платформы 915GL

Socket 478 для процессора Intel Pentium 4/Celeron D на базе чипсета Intel 915GL

- FSB800МГц, двухканальная память DDR400
- Интегрированное графическое ядро Intel Media Accelerator 900 (поддержка H/W DirectX 9.0, поддержка динамического распределения видеопамати)
- AGI Express слот, поддерживающий видеокарту PCI Express
- AGI слот, поддерживающий видеокарту AGP8X
- Мультимониторность: поддержка до 5 мониторов
- Поддержка 4 портов SerialATA 1.5Gb/s
- 7.1-канальный звук высшего качества
- 10/100 Ethernet LAN
- ASRock 8CH I/O: поддержка 4 портов USB2.0, разъем для 7.1-канального звука



P4i65PE

Socket 478 для процессора Intel Pentium 4/Celeron D на базе чипсета Intel 865PE

- FSB800МГц, двухканальная память DDR400, AGP8X
- Bypass Access Technology (BAT) для повышения производительности системы
- Поддержка SerialATA 1.5Gb/s
- 7.1-канальный звук высшего качества
- 10/100 Ethernet LAN
- ASRock 8CH I/O: поддержка 4 портов USB2.0, разъем для 7.1-канального звука



* Комплектация и внешний вид продукции может изменяться без уведомления. * Бренд и названия продукции являются торговыми марками соответствующих компаний. * Любые изменения, внесенные пользователем, не покрываются гарантией



Москва
Тел. (095) 234-9939
Санкт-Петербург
Тел. (812) 718-6222
<http://www.elko.ru>



Москва
Тел. (095) 995-2575
Санкт-Петербург
Тел. (812) 324-2860
<http://www.ocs.ru>



Москва
Тел./факс (095) 974-3333
<http://www.nix.ru>



Москва
Тел. (095) 775-7566
Санкт-Петербург
Тел. (812) 336-3777
<http://www.ultracomp.ru>

ASRock
www.asrock.com

ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

ASUS P505



Эх, как же долго мы ждали выхода **ASUS P505**! Еще полтора года назад тайваньская компания представила этот смартфон на суд общественности, и только сейчас первые модели появились на прилавках компьютерных магазинов. Стоит ли начинать копить деньги на новый гибрид телефона и карманного компьютера? Давайте посмотрим...

Рабочая скорость биения сердца смартфона составляет **520 МГц**, но функция динамического управления напряжением процессора позволяет регулировать тактовую частоту для экономии ресурса встроенного аккумулятора. Для хранения информации есть **128 Мбайт** памяти, хотя не весь объем находится в распоряжении пользователя. Встроенная камера позволяет делать фото с разрешением до **1280x960**. Использовать его как фотоаппарат, конечно, можно, но специализированные решения таки лучше. В любом случае

Технические характеристики

Стандарт: GSM 900/1800
Процессор: Intel XScale PXA260 с частотой 520 МГц
Дисплей: цветной ЖК-экран с диагональю 2,8 дюйма (320x240)
Камера: 4x цифровой зум; максимальное разрешение 1280x960; видеоролики со звуком (320x240)
Встроенная память: 128 Мбайт (64 Мбайт ОЗУ + 64 Мбайт ПЗУ)
Карты памяти: SD, SDIO
Источник питания: литий-полимерный аккумулятор емкостью 1050 мАч
Операционная система: MS Windows Mobile 2003 Phone Edition
Время работы без подзарядки: до 100 часов в режиме ожидания, при разговоре — около 4 часов
Интерфейсы: Bluetooth, ИК-порт (IrDA), USB
Габариты: 108x60x23 мм
Вес: 170 г

возможностей камеры хватит, чтобы послать **MMS**, поставить фото на звонок или сохранить в электронном фотоальбоме. С помощью диктофона можно добавить голосовой комментарий к только что сделанному фото, а также записать любой телефонный разговор.

Заканчивая оду про P505, отметим, что в ряду интерфейсов, которые поддерживает этот смартфон, не хватает лишь **Wi-Fi**. А так — вне сомнений, твердые четыре балла за коммуникационные возможности.

Что?	смартфон
Почему?	два в одном флаконе
Сколько?	\$670
Где?	www.porta.ru

Samsung DVD-VR300E



Владельцы внушительных коллекций видеокассет переходят на **DVD** без большой охоты и даже после покупки DVD-плеера на видном месте оставляют старый добрый видеомэгнифон несмотря на то, что его потертый корпус никак не вписывается в интерьер комнаты и занимает много места. К чему такие жертвы? Ведь на рынке появляется больше комбо-устройств, которые дружат как с **VHS**, так и с **DVD**. Одним из лучших

может похвастаться встроенным **ТВ-тюнером** и возможностью копирования с **DVD** на **VHS** и наоборот одним нажатием на кнопку.

Немаловажно, что экранное меню полностью русифицировано, кириллица в названиях файлов и папок отображается корректно. Жаль вот только **MP3**-теги не отображаются, нет быстрой перемотки по аудиофайлам и нельзя одновременно смотреть картинки и слушать музыку. За-

в этом классе можно смело назвать **Samsung SV-DVD645**. Этот проигрыватель отличается простотой в использовании, мо-

Технические характеристики

Типы файлов: DVD-Video, MP3, JPG
Видеомэгнифон: VHS, SECAM/MESECAM/PAL
Поддерживаемые типы дисков: CD-ROM, CD-R/RW, DVD-ROM, DVD+R/RW, DVD-R/RW, DVD-RAM
Запись: DVD-R/RW, DVD-RAM, VHS
Размеры: 430x84x321 мм
Вес: 5,3 кг

Что?	комбо DVD-рекордер
Почему?	дружит и с видеокассетами, и с DVD-дисками
Сколько?	\$330
Где?	www.powermag.ru

то пульт дистанционного управления очень удобный: выглядит стильно, удобно лежит в руке, а самые востребованные кнопки легко находятся на ощупь.

Sharp VL-Z500S



Какую камеру выбрать видеолубителю? Недорогую, легкую, стильную и простую в использовании. Словом, такую, как **Sharp VL-Z500S**. Судите сами: в распоряжении пользователя **10x** оптическое увеличение для съемки спортивных соревнований, а также светодиодная лампа для работы при низкой освещенности. Видеокамера оборудована **2,5-дюймовым ЖК-дисплеем**, который переливается **65536** цветами. Если контролировать съемку через экран, могут возникнуть проблемы: при солнечном свете на дисплее изображение меркнет. Но это не беда — ведь модель **VL-Z500S** оснащена цветным видоискателем.

Технические характеристики

Сенсор: 1/6-дюймовая ПЗС-матрица; 0,8 млн эффективных пикселей
Дисплей: цветной ЖК-экран размером 2,5 дюйма
Формат кассеты: Mini DV
Карты памяти: SD
Увеличение: 10x оптическое и 700x цифровое
Время работы без подзарядки: 2 часа
Интерфейс: USB
Размеры: 83x101x86 мм
Вес: 475 г (без аккумулятора)

Что?	цифровая видеокамера
Почему?	качественный дисплей, стильный вид, невысокая цена
Сколько?	\$480
Где?	www.rumag.ru

Pentax Optio s5z



Даже камеры средних размеров невозможно повсюду носить с собой. Но в жизни с завидным постоянством случаются моменты, которые заставляют нас пожалеть о том, что под рукой нет фотоаппарата: то младший братик учудит что-нибудь веселое, то НЛО на миг зависнет у окна, то друг в школе на пару минут стащит из учительской решение

контрольной по математике. Если вам надоело упускать моменты, достойные быть запечатленными на века, присмотритесь к цифровому фотоаппарату **Pentax Optio s5z**. Эта камера навек освободит пользователя от необходимости увешивать себя чехлами и сумками — она без труда помещается в кармане рубашки. Модель весит **120 г**, а ее толщина всего **22 мм**. В элегантном металлическом корпусе скрывается самая современная цифровая начинка: оптика с возможностью трехкратного увеличения, матрица с разрешением **5 млн пикселей** и цветной экран размером **2,5 дюйма** по диагонали. Камера умеет снимать ролики с разрешением **640x480**, имеет **9,3 Мбайт** встроенной памяти и отлично справляется с функцией диктофона, благодаря чуткому до речи микрофону. Комплект поставки **Optio S5z** включает в себя ремешок, набор кабелей, руководство пользователя, диск с программами, аккумулятор и зарядное устройство.

Технические характеристики

Матрица: 1/2,5-дюймовая ПЗС; 5 млн эффективных пикселей
Объектив: фокусное расстояние 35—107 мм (в 35-мм эквиваленте)
Светосила: F2.6/F4.8
Экран: 2,5-дюймовый ЖК-дисплей
Увеличение: 4х цифровое и 3х оптическое
Диапазон выдержек: 4—1/2000 с
Максимальное разрешение фото: 2560x1920
Запись видеоклипов: 640x480 (30 кадров в секунду)
Форматы файлов: JPEG, AVI, WAV
Флэш-карты: SD
Встроенная память: 9,3 Мбайт
Источник питания: ионно-литиевый аккумулятор (D-Li8)
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 83x55x22 мм
Вес: 120 г (с аккумулятором)

Что?	цифровая фотокамера
Почему?	необходимый аксессуар для папарации
Сколько?	\$316
Где?	www.megashop.ru

MPIO FY500



В этой жизни существует не один способ покоришь сердце красавицы. Можно спасти «мечту всей жизни» от какого-нибудь маньяка темной ночью или, скажем, приковать ее наручниками к батарее и не кормить до наступления влюбленности... Но эти пути для экстремалов. Мы предлагаем другое решение! Все женщины, как известно, любят ушами, поэтому симпатию со сторо-

ны красавицы можно вызвать, подарив ей новый плеер **MPIO FY500**. Не забудьте предварительно наговорить на встроенный диктофон кучу приятностей и настроить радио на ее любимую станцию. Девушка обязательно оценит ЖК-экран с белой и пушистой подсветкой, интуитивно понятное меню, поддержку всех популярных форматов аудиофайлов, а также корпус из анодиро-

ванного алюминия, на котором даже после нескольких месяцев работы не появится ни царапины. При желании можно украсить музыку семиполосным эквалайзером и самыми разными эффектами. В коробочке с плеером, помимо **USB-шнура**, компакт-диска с программами и инструкции на нескольких языках, лежат неплохие наушники, чехол и ремешок.

Технические характеристики

Дисплей: четырехстрочный ЖК-экран с белой подсветкой
Встроенная память: 256 Мбайт, 512 Мбайт или 1 Гбайт
Источник питания: одна батарейка типа AAA
Максимальное время работы от батареи: 14 часов
Поддерживаемые форматы файлов: MP3, WMA, ASF
Отношение сигнал/шум: порядка 90 дБ
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 26x67x20 мм
Вес: 30 г

Что?	Flash/MP3-плеер
Почему?	элегантный и стильный дизайн
Сколько?	\$104 (256 Мбайт), \$137 (512 Мбайт), \$175 (1 Гбайт)
Где?	www.ultracomp.ru

PalmOne LifeDrive



Отечественному покупателю нынче доступны десятки моделей карманных компьютеров самых разных свойств и качеств — один другого краше. Но практически все решения отличаются друг от друга весьма незначительно — у одного процессор помощнее, другой внешне поинтереснее, а у третьего памяти больше. В стане компании **palmOne** решили немного отойти от уже сформировавшейся

концепции карманного компьютера, и свет увидел **LifeDrive Mobile Manager**. Под этим длинным именем скрывается наладонник с вместительным жестким диском и богатой функциональностью.

В основе девайса лежит процессор **Intel XScale** с тактовой частотой **416 МГц**, изображение выводится на цветной экран с разрешением **320x240**, а информация хранится либо на карте памяти **Secure Digital**, либо на винчестере емкостью **4 Гбайт**. Коммуникационные возможности — на высоте! Здесь и **Bluetooth**-адаптер, и контроллер **Wi-Fi**, и **ИК-порт**. О чем еще мечтать? Дизайн чем-то напоминает полюбившийся многим **Tungsten T5** и в целом оставляет приятное впечатление. Благодаря закругленной нижней части устройство хорошо лежит в руке. Время автономной работы при воспроизведении музыки с погашенным экраном составляет часов **11**.

Технические характеристики

Процессор: Intel XScale с рабочей частотой 416 МГц
Дисплей: 3,8-дюймовый ЖК-экран с разрешением 320x240 точек
Жесткий диск: 4 Гбайт
Встроенная память: 48 Мбайт (32 Мбайт энергонезависимой ОЗУ + 16 Мбайт ПЗУ)
Флэш-карты: SD
Интерфейсы: ИК-порт, Wi-Fi (802.11b), Bluetooth, USB
Операционная система: Palm OS Garnet 5.4.8
Источник питания: ионно-литиевый аккумулятор емкостью 1660 мАч
Размеры: 121x73x19 мм
Вес: 190 г

Что?	карманный компьютер
Почему?	отличная производительность и много-много места
Сколько?	\$467
Где?	www.palmshop.ru

НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ GMC

Иван Нечесов



Модель	GMC H-60	GMC G-30	GMC K-30
Размеры	197x480x403 мм	180x480x403 мм	180x480x403 мм
Вентиляторы	120 мм (спереди) и 120 мм (сзади)	120 мм (спереди) и 80 мм (сзади)	
Форм-фактор	ATX		
Подходящие материнские платы	ATX, MicroATX		
Слоты расширения	7 штук		
Блок питания	AP-400 ATX 2.0		
Отсеки 3,5"	7 (2 внешних, 5 внутренних)		
Отсеки 5,25"	4 (все доступны снаружи)		
Примерная цена	\$75	\$60	\$60

Нам часто говорят, что количество наворотов в компьютерном корпусе имеет значение. И добавляют: «Чем их больше, тем лучше». Да что они понимают? Вот у новой линейки корпусов GMC нет ни кучи ярких светодиодов на лицевой панели, ни ЖК-экрана, ни модных лапок и других рюшечек, которыми сегодня любят украшать свои творения львиная доля производителей. Однако у GMC хорошие шансы на успех! А все потому, что новые модели отличаются строгостью и одновременно выразительностью дизайна, а также качественной сборкой.

КОРПУСА ВСТРЕЧАЮТ ПО ОДЕЖКЕ...

Самым интересным представителем нового семейства является H-60. Этот эле-

гантный корпус хорошо впишется в интерьер любой комнаты, будь то уютная спальня, большая гостиная или рабочий кабинет. В передней части корпуса предусмотрены четыре отсека для установки 5,25-дюймовых устройств, а также пара посадочных мест для 3,5-дюймовых дисководов и винчестеров. Все отсеки закрыты пластмассовыми заглушками серебристого цвета. Обращают на себя внимание две небольшие ручки на срезе правого ребра лицевой панели, это регуляторы скорости вращения вентиляторов. Да, кстати, в комплекте с корпусом поставляется пара 120 мм вентиляторов: один устанавливается в задней части и работает на выдув, а второй крепится перед отсеками для винчестеров и обдувает жесткие диски. Боковые стенки фиксируются при помощи винтов с увеличенной металлической головкой, так что до внутренних ящика можно добраться без помощи отвертки.

Корпуса G-30 и K-30 похожи как две капли воды! Отличаются они друг от друга, по большому счету, только лишь дизайном лицевой панели. В нижней части передней стенки G-30 расположено некое подобие жалюзи, а у K-30 на этом месте самые обычные воздухозаборные отверстия. Регуляторов скорости вращения фронтального и тыльного кулеров нет ни у одной, ни у другой модели, зато с внешней стороны задней стенки есть петля для установки замка — в любой момент можно будет ограничить доступ к внутренностям системного блока. Вентиляционные отверстия в боковой стенке дают возможность использовать пластиковый воздуховод для отвода тепла от процессора. Для борьбы с пыльным нравом современных систем на заднюю стенку корпусов можно установить два 80 мм вентилятора — посадочные места на



месте! В остальном же модели G-30 и K-30 не отличаются от H-60.

Во всех трех моделях используется блок питания на 350 Вт, этого хватит практически для любой системы. Каждая деталь корпуса аккуратно подогнана. Повода ворчунам не даст и очень качественная окраска. Словом, в корпусах GMC все сделано на совесть.

НЕ ДИЗАЙНОМ ЕДИНЫМ!

Новая линейка корпусов компании GMC порадует пользователя стильным дизайном и достойными техническими характеристиками. В актив, вне всяких сомнений, стоит записать хорошую продуваемость (в корпусах можно смело собирать даже самые горячие конфигурации), богатые возможности расширения и очень высокое качество сборки. ■



Исследуйте мир вместе



Новые возможности для членов Вашей семьи -
помогите им расширить сферу интересов и
развить новые умения и навыки.

Компьютер Flextron VIP на базе процессора
Intel® Pentium® 4 с технологией HT работает
с исключительной производительностью,
открывая новые возможности для
обучения детей и помогая
найти важную информацию
для папы, мамы и всей
семьи.



САЛОНЫ МАГАЗИНЫ:

ст.м. «Бабушкинская», ул. Сухонская, 7А. 105-6447
ст.м. «Улица 1905 года», ул. Мантулинская, 2. 105-6445
ст.м. «Владыкино», Алтуфьевское ш., 16 105-6442

СЕРВИС-ЦЕНТР:

ст.м. «Бабушкинская», ул. Молодцова, 1. 105-6447
ФОТО ИНТЕРНЕТ КАФЕ:
ст.м. «Владыкино», Алтуфьевское ш., 16 105-6441



3000 наименований товаров • Самый выгодный кредит за 15 мин. • Время работы: 10-20, без выходных • Бесплатная доставка* • Удобная автостоянка • Резервирование товара через интернет • Оплата через операционную кассу банка • Пункт обмена валюты • Возможность оплаты в валюте* • Подарки покупателям • Соответствие стандартам • Техническая поддержка • Магазин аксессуаров* • Магазин компьютерной литературы* • Обучающий курс для работы на ПК в комплекте

* полную информацию о товарах и услугах в конкретных магазинах компании «Ф-Центр» уточняйте на сайте

www.fcenter.ru

Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Centrino, логотип Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium и Pentium III Xeon являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.

КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровая станция *Flextron VIP E*
от компании Ф-Центр

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Совсем недавно компания «Ф-Центр» объявила о выпуске линейки компьютеров под именем **Flextron**. В ней представлен широкий выбор систем: от простеньких ПК до полноценных домашних мультимедиа-систем и универсальных монстров большого калибра. Сегодня речь пойдет о последних, а именно о модели **Flextron VIP E**, которая впечатляет не только своими характеристиками, но и внушительным размером.

Экстерьер

За основу был взят корпус **X710** от именитой компании **In-Win**. Примечателен он тем, что это не привычный системный блок формата **Middle Tower**, а полноразмерный **Full Tower**! Лицевая панель спрятана за крышкой, которую можно закрыть на замок, например, от беспокойного младшего брата. За ней находится оптический привод, дисковод, кард-ридер с поддержкой **CF/SM/MM/SD/MS** и кнопки сброса и включения компьютера. Посередине разместился ЖК-экран и несколько кнопок, с помощью которых можно выставить время, узнать температуру внутри корпуса и даже изменить скорость вентиляторов. Чуть ниже находятся **USB**-порты и аудиоразъемы.

Отличительной особенностью **X710** стала хорошая система продува корпуса — на задней панели установлен **120 мм** вентилятор. Кроме этого в нем использован мощнейший блок питания от **OCZ** на **520 Вт**.



Технические характеристики	
Корпус	In-Win X710 Full Tower (USB, Аудио, 520 Вт, ATX)
Процессор	Intel P4 Extreme Edition 3,73 ГГц (Socket 775, FSB 1066 МГц, 2 Мбайт)
Кулер	Стандартный
Материнская плата	ASUS P5ND2-SLI Deluxe (NVIDIA nForce4 SLI Intel Edition, Socket 775, ATX)
Память	Samsung DDR2 SDRAM 533 МГц 2x512 Мбайт
Видеокарта	HIS Radeon X850 XT IceQ II 256 Мбайт (PCI-E, ATI Radeon X850 XT)
Дисковод	3,5-дюймовый
Оптический привод	Sony DW-D22A (IDE)
Жесткий диск	Western Digital WD3200JD 320 Гбайт (Serial ATA, 7200 об./мин., 8 Мбайт)
Звук	Встроенный кодек AC'97
Дополнительно	кард-ридер, коврик и CD
Цена (\$)	2000

Интерьер

Внутри самого **Flextron VIP E** бьет пламенный мотор с частотой **3,73 ГГц** и **2 Мбайт** кэша, а также поддержкой **SSE/SSE2/SSE3** и **64-битных** команд **EM64T** — **Intel Pentium 4 Extreme Edition**. Материнская плата **ASUS P5ND2-SLI Deluxe** на базе чипсета **NVIDIA nForce4 SLI Intel Edition** предлагает все самые современные функции: поддержку скоростной **DDR2**-памяти, **Serial ATA II** и **RAID**-массивов, **FireWire**, двух гигабитных **LAN**, **8-канального** звука и, разумеется, двух разъемов **PCI Express x16** для поддержки **SLI**-режима. Кроме этого в **P5ND2-SLI Deluxe** использован аппаратный комплекс защиты компьютера от интернет-атак — **NVIDIA ActiveArmor**.

Одного гигабайта памяти **DDR2-533** от **PQI** более чем достаточно для современных приложений и игр. Любопытно, что оперативка оснащена радиаторами! Дальше — больше, продукция компании **HIS** всегда славилась хорошим качеством и уникальными системами охлаждения. И на этот раз мы не были разочарованы: в ПК установлена мощная видеокарта **Radeon X850 XT IceQ II** с **256 Мбайт** на борту и оригинальным радиатором.

Несколько удивил объем дискового пространства **Western Digital WD3200JD** — целых **320 Гбайт** свободного пространства! В общем, придется очень постараться, чтобы забить все это место. С помощью резака **Sony DW-D22A** можно за считанные минуты прожигать любые болванки, включая двухслойные **DVD**.

На этом, пожалуй, мы закончим с теорией и перейдем к полигонным испытаниям.

Тесты

Как и прежде, для измерения производительности игровой системы использовали **PCMark 04 1.30** и **3DMark 05 1.20**, игры **Far Cry 1.32**, **Doom 3 1.3** и **Half-Life 2**, которые мы тестировали в разрешениях

Игровые тесты				
Разрешение	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Far Cry 1.32 (демка Regulator)				
Ultimate	88,2	88,0	80,0	69,5
Ultimate + FSAA x4, AF x16	75,2	64,3	47,3	31,5
Doom 3 1.3 (демка demo1)				
Ultra	91,7	86,0	70,7	54,1
Ultra + FSAA x4	78,0	65,0	47,1	34,8
Half-Life 2 (демка d13c17)				
Maximum	82,9	82,7	81,5	78,0
Maximum + FSAA x4, AF x16	81,8	79,5	69,0	55,0

Синтетические тесты		
PCMark 04 версия 1.30		
Overall		6080
CPU	Memory	HDD
5739	6361	5262
3DMark 05 версия 1.20		6027

800x600, 1024x768, 1280x1024 и 1600x1200 в легком и тяжелом режимах (включение анизотропной фильтрации — **AF** и полноэкранного сглаживания — **FSAA**).

Быстрый процессор и мощная видеокарта обеспечивают великолепную производительность в современных приложениях и играх! Даже в очень высоких разрешениях система выдает достойные FPS.

Резюме

Flextron VIP E от компании «Ф-Центр» — система уровня hi-end, в которой использованы самые современные компоненты. Более того, возможности системы и запас производительности настолько велики, что этого хватит еще на долгое-долгое время.

Благодарим за предоставленный для тестирования компьютер компанию «Ф-Центр» (www.f-center.ru).

FOXCONN®

Advancing Through Innovation

Наследие тысячелетий
в технологиях будущего.

www.foxconnchannel.com
www.foxconn.ru

Foxconn — торговая марка Hon Hai Precision Industry Co., Ltd — мирового лидера в области высокотехнологичных решений. Foxconn — крупнейшая частная тайваньская компания, №1 в мире по OEM-поставкам системных плат, разъемов и корпусов для ПК, №2 в мире по выпуску систем охлаждения. В 2004 году объем продаж компании превысил \$16 млрд.

Количество сотрудников, занятых на

предприятиях Foxconn

по всем странам

мира, более

160 тысяч

человек.

Foxconn is the registered trade name for Hon Hai Precision Industry Co., Ltd. ("Foxconn") is the global leader in providing mechanical solutions. It is the largest manufacturer of connectors for use in PCs in Taiwan and a leading manufacturer of connectors and cable assemblies in the world. The company also manufactures enclosures primarily for desktop PCs and PC servers. Since its listing in 1991, the company has grown significantly in terms of revenues and profit. It now has a market capitalization of over \$6 billion USD.

MOTHERBOARDS



Foxconn 955X7AA

- Чипсет Intel 955X; поддержка Dual Core CPU;
- FSB 1066 / 800 MHz;
- Dual channel DDR2 533/667 x4 DIMMs with ECC;
- P-ATA x 3, S-ATAII x 4, S-ATA x 4;
- PCIe x16, 3 x PCIe x 1;
- 7.1 channel, HAD;
- Dual Broadcom GbE LAN;
- IEEE 1394b & 1394a (Fire Wire);
- до 8 портов USB 2.0



Foxconn 915PL7AE

- Чипсет Intel 915PL;
- LGA775 для Intel Pentium 4EE/Prescott CPU;
- FSB800; Dual channel DDR 400/333 x 2 DIMMs;
- 1 x P-ATA, 4 x S-ATA 150 (RAID 0, 1, 0+1);
- Audio 7.1; GbE LAN; IEEE 1394a;
- до 8 портов USB 2.0;
- 1 x PCIe x 16, 1 x PCIe x 1, 3 x PCI, 1 x FGE 8X;
- Foxconn F.G.E. 8X совместим с AGP 8X, поддержка 2х мониторов (Windows 2000/XP) и Microsoft DirectX 9.0.



WinFast NF4UK8AA

- Чипсет nVIDIA NF4 Ultra;
- Socket 939 для AMD Athlon™ 64/64FX CPU;
- FSB 2000 MT/s, HyperTransport™;
- до 4GB Dual channel DDR400/DDR333/DDR266;
- 1 x PCIe X16, 2 x PCIe X1, 4 x PCI;
- 4 x Serial ATA II (RAID 0, 1, 0+1);
- Audio 7.1, AC97; GbE LAN, IEEE 1394a;
- до 8 портов USB 2.0

CASES 'n' COOLERS

TH-202 "Diabolic"



TLA-624



TW-082



TS-001



TPS-230



CMI-30 CMAK81CN



Собственное производство высококачественной стали • Лицевые панели изготовлены в соответствии со стандартами ведущих мировых производителей
Легендарные блоки питания FSP, HiPro, CWT • Сборка ПК без использования инструмента во всех моделях корпусов
Дополнительные вентиляторы и USB панели в базовой конфигурации • Более 100 моделей во всех ценовых категориях
Широкий ассортимент вентиляторов для процессоров AMD и Intel

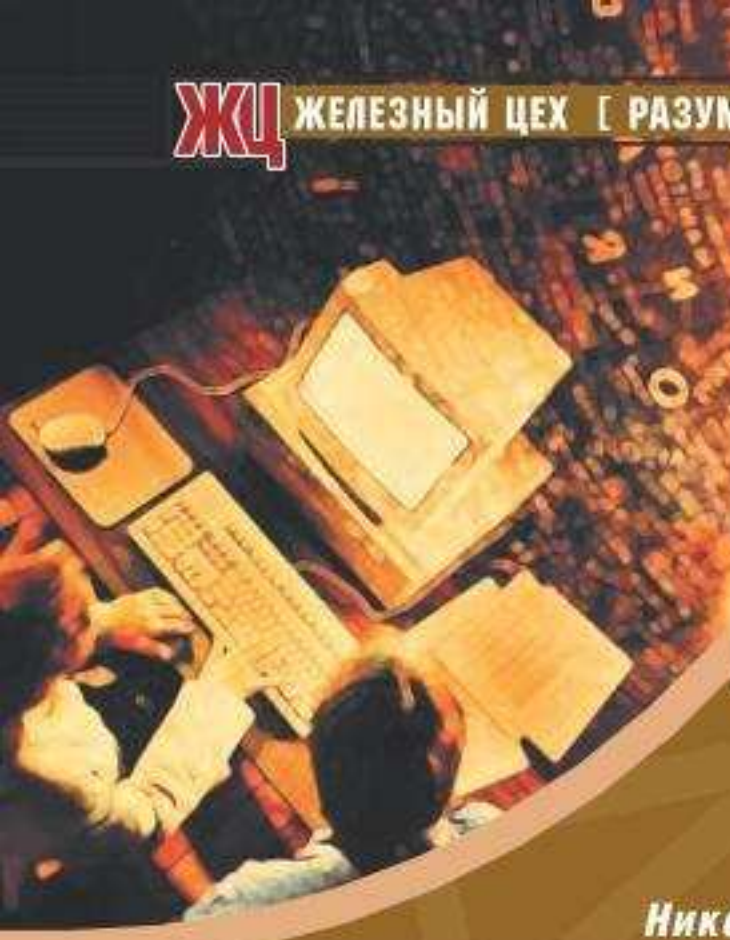
Москва: Pronetgroup - (095) 789-3846; Ultra Computers - (095) 775-7566; Инкотрейд - (095) 785-8659; Кит - (095) 777-6655; Компьютадор - (095) 274-7300; НИКС - (095) 974-3333; Полярис - (095) 755-5557; Альметьевск: Компьютерный мир - (8553) 25-36-29; Волгоград: ЮКК МТ - (8442) 49-19-20; Краснодар: Игрек - (8612) 210-88-50; Красноярск: КАПИТАЛ-СЕРВИС - (3912) 63-60-30; Курск: КомпьюЛэнд - (0712) 56-46-43; Курчатове: КомпьюЛэнд - (07131) 2-31-22; Липецк: Регард - (0742) 22-13-09; Набережные Челны: КЦ "Next computer" - (8552) 39-03-38; Нижнекамск: КЦ "Next computer" - (8555) 43-79-82; Нижний Новгород: АйтиОн - (8312) 74-85-90; ВИСТ-НН 000 - (8312) 78-48-78; Ником-Медиа (8312) 34-11-34; ЮСТ - (8312) 30-16-74; Новосибирск: ЗЕТ ИСК - (3832) 125-142; Новый Уренгой: Все для офиса - (34949) 5-55-55; Омск: ТНТ 000 - (3812) 36-82-42; Электронный рай - (3812) 51-04-04; Рязань: Ultra - (0912) 205-205; Самара: Прагма - (8462) 16-32-87; Саратов: АТТО - (8452) 444-111; Томск: Стеж - (3822) 554-554; Хабаровск: Диалог Плюс - (4212) 50-37-06; Дальком - (4212) - 42-86-72; Челябинск: Алиас - (3512) 37-8717; Чита: Вавилон - (3022) 32-55-00.

ASBIS ASBIS
www.asbis.ru

Dina Victoria
www.dvcomp.ru

merlion MERLION
www.merlion.ru

Тринити Лоджик
www.tl-c.ru



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

Новинок в этом месяце хоть отбавляй. Платы на базе **Intel 865PE** стали как никогда дешевые, **Socket A** благополучно скончался, а между тем **NVIDIA** объявила свой свежий графический чип **GeForce 7800 GTX**, который поражает характеристиками и скоростью! Обо всем этом вы узнаете из этого выпуска рубрики.

Мы подготовили наши конфигурации по ценам из прайс-листов www.ultracomp.ru, www.aldi.ru и pro.sunrise.ru.

Дешево и сердито (категория «Меньше \$500»). Компьютеры этой категории представляют системы начального уровня. Эти рабочие лошади справятся с большинством современных игр, хотя многого от них не ждите.

Socket A приказал долго жить, однако его дело живет до сих пор. Быть может, в последний раз он фигурирует на страницах этой рубрики и уступит место более перспективному **Socket 754**. Пока использовали **AMD Sempron 2300+** в паре с **ABIT KW7** на чипсете **VIA KT880**. В свою очередь, **Socket 478** живет и здравствует: мы взяли **Intel Celeron D 315** и **ASRock P4i65PE** на основе **Intel 865PE**. Факт тем

более примечателен, учитывая возможности и скорость этого чипсета. Кроме этого предлагаем обратить внимание на стильную мышь **BLM-0307** от некой **Blaze** и классическую клавиатуру **Genius KB06X**. Также мы заменили оптический привод на **NEC DV-5800D**.

Если вы готовы потратиться еще немного, то думаю, стоит сразу обратить внимание на **Sempron 2800+** под **Socket 754** и **Celeron D 335J** под **Socket 775** и соответствующие системные платы. А вот вторая планка памяти на **256 Мбайт** от **Kingmax** никогда не помешает, особенно учитывая прожорливость современных игр и софта. Раз уж речь зашла об играх, рекомендуем взять более быструю видеокарту **Albatron AGP6600**.

Смерть тормозам (категория «Меньше \$1000»). Игровые системы этой категории представляют собой довольно мощные компьютеры, на которых можно спокойно играть во все современные игрушки и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

Не успели мы перейти на более быстрые процессоры в прошлом номере, как снова поднимаем эту тему — теперь ис-

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 FX-55 (Socket 939, 2,6 ГГц, FSB 2000 МГц, 1024 Кбайт, BOX)	855,80
Материнская плата: ABIT Fatal1ty AN8 SLI (Socket 939, nForce4 SLI, DDR400, PCIE, SLI, Ultra ATA, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	241,50
RAM: 2x Corsair XMS TWINX1024-3200PRO DDR SDRAM PC3200 1024 Мбайт	415,00
Видеокарта: 2x Gigabyte GV-NX78X256V-B 256 Мбайт (PCIE, GeForce 7800 GTX, TV-Out, VIVO, DVI, Retail)	1327,20
HDD: Western Digital Raptor 740GD 2x74 Гбайт (Serial ATA, 10000 об/мин, 8 Мбайт)	360,00
Оптический привод: NEC ND-3540A (IDE, DVD+R9 8x/DVD-R9 6x/DVD±R 16x/DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 32x/CD-ROM 48x, OEM)	49,40
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Звуковая карта: Creative AUDIGY 4 Pro (PCI, Retail)	245,00
Корпус: Thermaltake VA8480SWAE Armor SuperTower (USB, FireWire, Audio, FAN, 480 Вт, ATX)	283,50
Колонки: Creative Gigaworks THX S750 (7x70 Вт сателлиты + 210 Вт сабвуфер, пульт ДУ)	382,10
Мышь: Logitech MX518 Gaming-Grade Optical (USB + PS/2)	55,90
Клавиатура: Cherry G83-13501 CyBoard (USB+PS/2)	52,00
Монитор: ViewSonic VX924 (19 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	512,80
Итого:	\$4786,70
Опция 1: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	44,10
Опция 2: руль+педаль Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	130,00
Опция 3: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	59,30
Со всеми наворотами:	\$5020,10

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 2300+ (Socket A, 1,583 ГГц, FSB 333 МГц, 256 Кбайт, BOX)	57,60
Материнская плата: ABIT KW7 (Socket A, VIA KT880, DDR400, AGP, Ultra ATA, SATA RAID, Sound, USB, LAN, ATX)	57,80
RAM: Kingmax Speedi DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	24,70
Видеокарта: Sapphire Radeon 9550 128 Мбайт (AGP, Radeon 9550, TV-Out, DVI, OEM)	58,80
HDD: Hitachi HDS728080PLA380 80 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	56,50
Оптический привод: NEC DV-5800D (IDE, DVD-ROM 16x/CD-ROM 48x, OEM)	23,90
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Корпус: Codegen 6054 C10 MiddleTower (USB, 350 Вт, ATX)	40,70
Колонки: OZAKI UB206 (2x1 Вт RMS, USB, Retail)	10,00
Мышь: Blaze BLM-0307 (оптическая, PS/2)	9,50
Клавиатура: Genius KB06X (PS/2)	6,60
Монитор: Samsung 795DF (17 дюймов, 1600x1200)	138,60
Итого:	\$491,20
Замена 1: AMD Sempron 2800+ (Socket 754, 2,0 ГГц, FSB 400 МГц, 256 Кбайт, BOX)	22,20
Замена 2: ABIT KV8 Pro-μGuru (Socket 754, VIA K8T800Pro, DDR400, AGP, Ultra ATA, SATA RAID, Sound, USB, LAN, ATX)	13,60
Замена 3: Albatron AGP6600 128 Мбайт (AGP, GeForce 6600, TV-Out, DVI, OEM)	59,80
Опция 1: USB Sportster 3091 PCI Internal + Voice (OEM)	14,30
Опция 2: Kingmax Speedi DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	24,70
Опция 3: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	24,50
Со всеми наворотами:	\$650,30

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Celeron D 315 (Socket 478, 2,267 ГГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, BOX)	63,60
Материнская плата: ASRock P4i65PE (Socket 478, Intel 865PE, DDR400, AGP, Ultra ATA, SATA, Sound, USB, LAN, ATX)	59,90
RAM: Kingmax Speedi DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	24,70
Видеокарта: Sapphire Radeon 9550 128 Мбайт (AGP, Radeon 9550, TV-Out, DVI, OEM)	58,80
HDD: Hitachi HDS728080PLA380 80 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	56,50
Оптический привод: NEC DV-5800D (IDE, DVD-ROM 16x/CD-ROM 48x, OEM)	23,90
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Корпус: Codegen 6054 C10 MiddleTower (USB, 350 Вт, ATX)	40,70
Колонки: OZAKI UB206 (2x1 Вт RMS, USB, Retail)	10,00
Мышь: Blaze BLM-0307 (оптическая, PS/2)	9,50
Клавиатура: Genius KB06X (PS/2)	6,60
Монитор: Samsung 795DF (17 дюймов, 1600x1200)	138,60
Итого:	\$499,30
Замена 1: Intel Celeron D 335J (Socket 775, 2,8 ГГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, BOX)	34,70
Замена 2: GigaByte GA-8IPE775 (Socket 775, Intel 865PE, DDR400, AGP, Ultra ATA, SATA, USB, GbLAN, ATX)	10,50
Замена 3: Albatron AGP6600 128 Мбайт (AGP, GeForce 6600, TV-Out, DVI, OEM)	59,80
Опция 1: USB Sportster 3091 PCI Internal + Voice (OEM)	14,30
Опция 2: Kingmax Speedi DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	24,70
Опция 3: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	24,50
Со всеми наворотами:	\$667,80

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 3100+ (Socket 754, 1,8 ГГц, FSB 400 МГц, 256 Кбайт, BOX)	108,10
Материнская плата: Gigabyte GA-K8NE (Socket 754, nForce4-4X, DDR400, PCIE, Ultra ATA, SATA RAID, Sound, USB, GbLAN, ATX)	80,90
RAM: Samsung DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	96,60
Видеокарта: Leadtek PX6600-TD256 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6600, TV-Out, DVI, Retail)	134,40
HDD: Samsung SpinPoint P80SD HD120UJ 120 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	78,70
Оптический привод: NEC ND-3540A (IDE, DVD+R9 8x/DVD-R9 6x/DVD±R 16x/DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 32x/CD-ROM 48x, OEM)	49,40
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Корпус: ASUS TA-212 MiddleTower (USB, Audio, FireWire, Fan, 360 Вт, ATX)	68,20
Колонки: Microlab M1300 (5x6,5 Вт RMS колонки + 20 Вт RMS сабвуфер)	70,90
Мышь: Logitech MX510 Optical (USB + PS/2)	36,90
Клавиатура: Microsoft Digital Media (PS/2 + USB, Retail)	23,10
Монитор: Philips 150S6FS (15 дюймов, 1024x768, 16 мс)	217,40

Итого:	\$971,10
Замена 1: AMD Athlon 64 3000+ (Socket 754, 1,8 ГГц, FSB 800 МГц, 512 Кбайт, BOX)	67,70
Замена 2: Gainward Ultra/1960PCX XP 128 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, DVI, VIVO, Retail)	49,40
Замена 3: ViewSonic VX715 (17 дюймов, 1280x1024, 16 мс)	60,90
Опция 1: Samsung SpinPoint P80SD HD120UJ 120 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	78,70
Опция 2: геймпад Thrustmaster Wireless Dual Trigger (USB)	40,70
Опция 3: руль+педаль Thrustmaster Enzo Wireless	79,40

Со всеми наворотами: \$1347,90

пользуем **Sempron 3100+** и **Celeron D 341**. Последний интересен не тем, что работает на частоте **2,93 ГГц** и шине **533 МГц**, а поддержкой **XD-Bit** и **64-битных команд EM64T**. Так что **Windows XP x64 Edition** можно уже использовать. В качестве платформы выбрали **Gigabyte GA-K8NE** (NVIDIA nForce4-4x) и **MSI 915P Combo-FR** (Intel 915P) с возможностью установки **DDR**- или **DDR2**-памяти. Обе платы поддерживают **PCI Express x16**, так что мы поставили мощную **Leadtek PX6600-TD256** с **256 Мбайт** на борту. Картину дополняет стильный черный корпус **ASUS TA-212** с блоком питания на все **360 Вт**. Для такого системного блока нужно подобрать компоненты в той же цветовой гамме, так что как

нельзя кстати придется монитор **Philips 150S6FS**, клавиатура **Microsoft Digital Media** и набор акустики **Microlab M1300**.

Опции вполне стандартные — можно поставить более быстрые процессоры **Athlon 64 3000+** и **Pentium 4 505J**, а также видеокарту **Gainward Ultra/1960PCX XP 128 Мбайт** (GeForce 6600 GT) и 17-дюймовый монитор **ViewSonic VX715** в придачу.

Займи, но купи (категория «Больше \$1000»). Здесь у нас подобраны конфигурации компьютеров, которые можно без преувеличения назвать мощными! Тут вам и быстрый процессор, и производительная видеокарта, и кристальный многоканальный звук.

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 3000+ (Socket 939, 1,8 ГГц, FSB 1600 МГц, 512 Кбайт, BOX)	154,40
Материнская плата: Gigabyte GA-K8N Ultra-9 (Socket 939, nForce4 Ultra, DDR400, PCIE, Ultra ATA, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, LAN, ATX)	125,00
RAM: Samsung DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	96,60
Видеокарта: Gainward Ultra/1960PCX XP 128 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, DVI, VIVO, Retail)	183,90
HDD: Hitachi HDT722516DLA380 160 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	86,10
Оптический привод: NEC ND-3540A (IDE, DVD+R9 8x/DVD-R9 6x/DVD±R 16x/DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 32x/CD-ROM 48x, OEM)	49,40
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Звуковая карта: Creative AUDIGY 2 ZS 7.1 (PCI, Retail)	84,00
Корпус: Inwin X710 Full Tower (USB, 350 Вт, ATX)	100,00
Колонки: JBL Creature II (8x2 Вт колонки + 24 Вт сабвуфер)	125,00
Мышь: Logitech MX518 Gaming-Grade Optical (USB + PS/2)	55,90
Клавиатура: Logitech Media Keyboard (USB+PS/2, Retail)	24,20
Монитор: Neovo E17 (17 дюймов, 1280x1024, 12 мс)	341,30

Итого:	\$1432,30
Замена 1: AMD Athlon 64 3500+ (Socket 939, 2,2 ГГц, 512 Кбайт, BOX)	108,10
Замена 2: Gigabyte GV-NX68T2560-B 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6800 GT, DVI, TV-Out, Retail)	239,40
Замена 3: Creative I-Trigue 5600 (5x8,5 Вт — сателлиты, 24 Вт — сабвуфер, пульт ДУ)	49,30
Опция 1: Hitachi HDT722516DLA380 160 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	86,10
Опция 2: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	39,90
Опция 3: руль+педаль Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	120,70
Опция 4: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	52,00

Со всеми наворотами: \$2127,80

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Celeron D 341 (Socket 775, 2,93 ГГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, BOX)	105,10
Материнская плата: MSI 915P Combo-FR (Socket 775, 915P, DDR400+DDR2, PCIE, Ultra ATA, SATA RAID, Sound, USB, GbLAN, ATX, Retail)	98,20
RAM: Samsung DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	96,60
Видеокарта: Leadtek PX6600-TD256 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6600, TV-Out, DVI, Retail)	134,40
HDD: Samsung SpinPoint P80SD HD120UJ 120 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	78,70
Оптический привод: NEC ND-3540A (IDE, DVD+R9 8x/DVD-R9 6x/DVD±R 16x/DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 32x/CD-ROM 48x, OEM)	49,40
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Корпус: ASUS TA-212 MiddleTower (USB, Audio, FireWire, Fan, 360 Вт, ATX)	68,20
Колонки: Microlab M1300 (5x6,5 Вт RMS колонки + 20 Вт RMS сабвуфер)	70,90
Мышь: Logitech MX510 Optical (USB + PS/2)	36,90
Клавиатура: Microsoft Digital Media (PS/2 + USB, Retail)	23,10
Монитор: Philips 150S6FS (15 дюймов, 1024x768, 16 мс)	217,40

Итого:	\$985,40
Замена 1: Intel Pentium 4 505J (Socket 775, 2,66 ГГц, FSB 533 МГц, 1 Мбайт, BOX)	16,70
Замена 2: Gainward Ultra/1960PCX XP 128 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, DVI, VIVO, Retail)	49,40
Замена 3: ViewSonic VX715 (17 дюймов, 1280x1024, 16 мс)	60,90
Опция 1: Samsung SpinPoint P80SD HD120UJ 120 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	78,70
Опция 2: геймпад Thrustmaster Wireless Dual Trigger (USB)	40,70
Опция 3: руль+педаль Thrustmaster Enzo Wireless	79,40

Со всеми наворотами: \$1311,20

Здесь мы изначально используем мощные **Athlon 64 3000+** и **Pentium 4 530J** вместе с **Gigabyte GA-K8N Ultra-9** (NVIDIA nForce4 Ultra) и **ASUS P5GD1 Pro** (Intel 915P). Для любителей мультимедиа припасли **Gainward Ultra/1960PCX XP 128 Мбайт** с **VIVO** и емкий винчестер **Hitachi HDT722516DLA380** на **160 Гбайт**. Чтобы насладиться сочными и яркими цветами, стоит присмотреться к **Neovo E17** с временем отклика **12 мс**. В качестве опции впервые предлагаем вам перейти на **Pentium 4 640** — самую мощную версию ядра **Prescott** за всю историю.

Тебя я видел во сне (Цена не ограничена). Эти компьютеры можно

назвать очень просто и емко с большой буквы — **Мечта геймера!**

Все здесь стандартно — мощный камень **Athlon 64 FX-55**, несколько гигабайт скоростной памяти от **Corsair**, системная плата **ABIT Fatal1ty AN8 SLI** и, внимание, долгожданная парочка **GeForce 7800 GTX** в версии от **Gigabyte**. Прибавьте к этому **19-дюймовый монитор ViewSonic VX924** со временем отклика всего **4 мс** и мощную акустику — и вот предел совершенства достигнут.

Спонсор рубрики
«Разумный компьютер»
— «РиК» (www.r-and-k.com).



КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium 4 530J (Socket 775, 3,0 ГГц, FSB 800 МГц, 1024 Кбайт, BOX)	194,30
Материнская плата: ASUS P5GD1 Pro (Socket 775, 915P, DDR400, PCIE, Sound, Ultra ATA, SATA RAID, USB, FireWire, LAN, ATX)	101,90
RAM: Samsung DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	96,60
Видеокарта: Gainward Ultra/1960PCX XP 128 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, DVI, VIVO, Retail)	183,90
HDD: Hitachi HDT722516DLA380 160 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	86,10
Оптический привод: NEC ND-3540A (IDE, DVD+R9 8x/DVD-R9 6x/DVD±R 16x/DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 32x/CD-ROM 48x, OEM)	49,40
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Звуковая карта: Creative AUDIGY 2 ZS 7.1 (PCI, Retail)	84,00
Корпус: Inwin X710 Full Tower (USB, 350 Вт, ATX)	100,00
Колонки: JBL Creature II (8x2 Вт колонки + 24 Вт сабвуфер)	125,00
Мышь: Logitech MX518 Gaming-Grade Optical (USB + PS/2)	55,90
Клавиатура: Logitech Media Keyboard (USB+PS/2, Retail)	24,20
Монитор: Neovo E17 (17 дюймов, 1280x1024, 12 мс)	341,30

Итого:	\$1449,10
Замена 1: Intel Pentium 4 640 (Socket 775, 3,2 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мбайт, BOX)	83,30
Замена 2: Gigabyte GV-NX68T2560-B 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6800 GT, DVI, TV-Out, Retail)	239,40
Замена 3: Creative I-Trigue 5600 (5x8,5 Вт — сателлиты, 24 Вт — сабвуфер, пульт ДУ)	49,30
Опция 1: Hitachi HDT722516DLA380 160 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	86,10
Опция 2: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	39,90
Опция 3: руль+педаль Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	120,70
Опция 4: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	52,00

Со всеми наворотами: \$2119,80



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru



Проблема следующая: у меня устаревшая видеокарта GeForce MX 440, не имеющая никакой, даже самой ограниченной поддержки шейдеров. Из-за этого я не могу запустить некоторые игры (Prince of Persia: The Sands of Time, например). Мой вопрос: как можно отключить шейдеры в обход игры или эмулировать их? Качество графики меня особенно не волнует, лишь бы работало!

Возможности эмулировать шейдеры нет, однако их можно отключить программным путем. Шейдеры — специальные программы, написанные для графического процессора видеокарт (GPU). Данная технология создавалась специально для разгрузки центрального процессора и отображения различных эффектов без потери производительности. При эмуляции шейдеров вся нагрузка приходилась бы на центральный процессор. Процессор, занимаясь, образно говоря, не своим делом, явно не справился бы с нагрузкой.

В некоторых играх шейдерные эффекты используются настолько активно (DOOM 3, The Chronicles of Riddick), что после их отключения эти игры становятся совершенно неиграбельными.

Если моя тирада все-таки не убедила вас в необходимости покупки новой видеокарты, то скачайте программу 3D-Analyze (www.tommti-systems.de/main-Dateien/files.html). Она «обманывает» игры, заставляя их думать, что ваша видеокарта поддерживает шейдеры. Конечно, никаких эффектов вы не увидите, зато сможете поиграть.

Помимо отключения шейдеров, 3D-Analyze позволяет полноценно эмулировать некоторые возможности видеокарт. Например, кубические карты окружения (emulate cubic maps) и аппаратную работу с текстурами в формате DXT. Хочу только предупредить, что эмуляция может сильно понизить производительность игр.

Также в 3D-Analyze можно отключать некоторые стандартные графические навороты для увеличения скорости работы игр. Можно попробовать что-то экстремальное типа отключения текстур и освещения или что-нибудь менее болезненное — например, принудительное отключение фильтрации.

При работе с 3D-Analyze не забывайте, что программа изменяет исполняемые файлы игр, поэтому, если вы хотите в дальнейшем восстановить игру в прежнем виде, вам нужно сделать копию исходного файла.

Советую присмотреться к группе переключателей Game/Demo fixes в главном окне программы. Они управляют работой настроек, разработанных специально под определенные игры.



Когда я начинаю устанавливать новые драйвера Catalyst, предварительно удалив старые, на экране монитора появляется сообщение с текстом — «Серьезная ошибка» в заголовке и Zero display error в самом окне сообщения. Расскажите бедному юзеру, что это за напасть такая и как мне от нее избавиться. Я работаю в Windows XP.

Если ваша видеокарта разогнана, то сбрасывайте все измененные характеристики. Проверьте, правильно ли установлены драйвера на материнскую плату. Сделать это нужно, так как их неправильная установка может повлечь за собой ошибки в любых других частях системы. Вспомните, не появлялись ли ошибки в процессе установки драйверов или сразу после первой перезагрузки. Также посмотрите, нет ли в «Диспетчере устройств» пунктов, помеченных желтыми и красными значками. Если вы обнаружили один из этих симптомов — переустановите драйвера.

Чтобы «вылечиться», установите утилиту Driver Cleaner Professional Edition (www.drivercleaner.net). Она позволит полностью вычистить старые установки из реестра.

С недавних пор драйвера от ATI требуют, чтобы на системе был установлен Service Pack 1 для Windows XP. Возможно, для установки драйверов вам понадобится и SP2.

Также стоит попробовать установить драйвера от производителя видеокарты. В частности, многие карты ASUS имеют уникальные характеристики BIOS, так что полноценно работать с ними могут только «родные» драйвера.

Попробуйте отключить второй монитор или дополнительно подключенный телевизор. Все это звучит как шаманство с бубном, но иногда помогает!



На некоторых хостингах стоит запрет на скачивание файлов абонентам нероссийских сетей. Я живу на Украине, поэтому частенько не могу добраться до нужной информации. Сочувствующие рекомендуют пользоваться прокси-сервером. Отсюда вопрос: что такое прокси-сервер и как им пользоваться? Если это важно, то в качестве браузера я использую Mozilla Firefox 1.0.

Все компьютеры, подключенные к интернету, определяются IP-адресами. Хостинги определяют по адресу ваше местоположение и не дают скачивать информацию. Чтобы их обмануть, вам нужно средство для сокрытия своего адреса. Таким средством является прокси-сервер. Он становится посредником между вами и сетевым узлом, перенаправляя весь исходящий трафик. Соответственно, хостинг видит только IP-адрес прокси-сервера и не может определить ваше реальное местоположение.

Существует отличный список прокси-серверов в различных странах: www.pureproxy.net. Там вы можете подобрать нужный российский сервер. После этого остается настроить прокси-соединение. Можно работать напрямую с Windows, использовать специальные программы, но легче всего воспользоваться настройками браузера. В Mozilla Firefox прокси-соединение настраивается следующим образом: заходите в меню Tools → Options → General → Connections Settings. Здесь можно выбрать пункты Auto-detect proxy settings for this network и Manual proxy configuration. Первый настраивает соединение автоматически, выбирая самый быстрый сервер из своего списка. Не факт, что это будет российский сервер, поэтому он нам не нужен. Другой пункт позволяет настроить прокси вручную. В строке HTTP Proxy вводите адрес прокси-сервера, а в поле Port — порт доступа. Поставьте пункт Use the same proxy for all protocols. В поле No Proxy for: через запятую пишется IP-адреса хостов, связь с которыми происходит напрямую, а не через прокси-сервер. Там следует прописать 127.0.0.1 (IP-адрес, обозначающий в сети самого себя) и localhost. Подтвердите свой выбор и выходите, теперь вы работаете в интернете через прокси-сервер.



У меня возникла проблема с установкой Service Pack 2. После Extracting'a выдается такая ошибка: (Service Pack 2 Setup Error): «The core system files (kernel) used to start this computer is not a Microsoft Windows file. The Service Pack will not be installed». Вопрос: что делать?

Такая ошибка наблюдается на компьютерах с измененным файлом ntoskrnl.exe и параметром /kernel в файле Boot.ini. Подобные настройки вносят программы, предназначенные для изменения заставки, появляющейся при загрузке компьютера. К ним относятся BootXP и LogonUI Boot Randomizer.

Для решения проблемы необходимо войти в меню Установка и удаление программ через контрольную панель и

удалить программу, изменяющую заставку. После этого перезагрузитесь и, если SP2 все равно не ставится, переходите к следующему пункту.

Зайдите в **Свойства** значка **Мой компьютер**. Далее откройте вкладку **Дополнительно** и нажмите кнопку **Параметры** в области **Загрузка и восстановление**. Там выберите пункт **Изменить**. В окне «Блокнот» будет открыт файл **Boot.ini**. В нем удалите параметр **/kernel**, сохраните файл и перезагрузите компьютер.

Теперь SP2 должен встать без проблем, а после инсталляции можете переустановить программу, меняющую заставку.



Недавно обнаружил у себя на компьютере несколько файлов с непонятным названием: 1111c.exe, App.exe и kalvsys.exe. Расскажите, пожалуйста, что это за файлы?

Все эти программы являются вирусами. **1111c.exe** — файл вируса **W32/Dumaru-AH**, **App.exe** — червя **WAXPOW**, а про **kalvsys.exe** я писал отдельно в апрельском номере. На будущее: при столкновении с каким-то неизвестным **exe**- или **dll**-файлом, посмотрите, что на него есть в каком-нибудь поисковике вирусов, например на www.spywareguide.com. Если же интернета под рукой нет, можно просто посмотреть название компании-разработчика в свойствах файла. Каждый уважающий себя производитель программного обеспечения оставляет полную информацию о своем продукте в свойствах исполняемого файла. Отсутствие такой информации почти наверняка говорит о том, что перед вами вирус.



Я не могу вылечить компьютер с помощью антивируса, а у меня две модификации червя Mydoom.x под названием Mytob.n и Mytob.r. Скажите, пожалуйста, как мне уничтожить эту гадость — через реестр или каким-то другим способом?

На самом деле **Mytob.n** и **Mytob.r** являются двумя модификациями червя **Win32.Mytob.X**, также известного как **Net-Worm.Win32.Mytob.q** по версии «Лаборатории Касперского». В свою очередь, он является модификацией всемирно известного **Mydoom**.

При заражении компьютера **Mytob.X** копирует себя в следующие файлы:

```
%System%\INETHELL.EXE
%System%\taskmgr.exe
C:\see_this!.scr
C:\my_photo2005.scr
C:\photo album.scr
C:\HELLMSN.EXE
%System%\BINGOO.EXE
```

System% обозначает текущую системную папку. В **Windows 2000** и **NT** по умолчанию — это **Winnt\System32**. Для **Windows 98** и **ME** — **Windows\System**. У **Windows XP** роль системной папки играет **Windows\System32**.

Кроме всего прочего, данный вирус создает в системной папке файл **2PAC.TXT**, который содержит **FTP**-скрипт.

Mytob.X прописывает себя в один из ключей автозагрузки:

```
HKCU\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run\WINTASK значение taskmgr.exe
HKLM\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run\WINTASK значение taskmgr.exe
HKLM\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunServices\WINTASK значение taskmgr.exe
HKCU\Software\Microsoft\OLE\WINTASK значение taskmgr.exe
HKCU\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Lsa\WINTASK значение taskmgr.exe
HKLM\Software\Microsoft\OLE\WINTASK значение taskmgr.exe
HKLM\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Lsa\WINTASK значение taskmgr.exe
```

СОВЕТ ОТ ЧИТАТЕЛЯ

Здравствуйте, Дмитрий. Проблемы с **Windows** в наше время возникают все чаще и чаще, поэтому я хочу поделиться интересной (на мой взгляд) информацией о том, как можно просто и незатейливо лечить многие глюки. Если у вас серьезные проблемы с **Windows XP** (к примеру, появляются экраны смерти или компьютер зависает на входе), то необязательно переустанавливать операционную систему. Надо только перезагрузить компьютер, а после того как перезагрузка началась — зажать клавишу **F8**. Через некоторое время высветится окно, где вы должны выбрать не безопасный режим, а пункт **Загрузка последней удачной конфигурации** — и, вуаля, система работает нормально. Вроде бы ничего особенного, а работает прекрасно. Проверенно — помогает во многих случаях. С уважением, **WOODY**.



Для ликвидации вируса нужно перезагрузиться в безопасный режим, так как только в нем не обрабатываются ключи автозагрузки. Затем найти все вышеприведенные файлы, параметры ключей реестра и удалить их. Однако учтите, что у **Mytob.X** есть множество способов проникновения на компьютер. Он распространяется в виде приложения к письму, подсоединяется к удаленному компьютеру через порт **445** или **139**, работает с шаровыми ресурсами и так далее. Для безопасности следует просто использовать брандмауэр, не открывать без предварительной проверки неизвестные файлы и т.д.



При установке игры («В тылу врага») Windows выдает линию мастера установки, а затем пишет: «Настройка компонентов Windows». Через несколько минут появляется следующая ошибка: 1608: Unable to create InstallDriver instance Return code: -2147221021. Подскажите, что мне делать?

В большинстве случаев такая ошибка вызвана проблемами с системой **DCOM**. Она управляет **Component Object Model (COM)**, специальной архитектурой построения программ от **Microsoft**, которая расширяет возможности совместной работы приложений, позволяя, например, вставлять таблицы **Excel** в **Word**. На этой архитектуре построен **Install Shield**. Причина ошибки кроется в том, что у вас нет нужного уровня доступа к службе компонентов **COM**.

Чтобы выставить себе нужный уровень доступа, сделайте следующее. В **Windows 2000** и более ранних операционных системах: зайдите в **Пуск** → **Выполнить**, далее наберите **dcomcnfg**. В окне предупреждения выбирайте **Нет**. После этого появится окно **Distributed COM Configuration Properties**. Во вкладке **Default Security** нажмите кнопку **Edit Defaults** в секции **Default Access Permissions**. Найдите в списке пользователей себя и убедитесь, что вы имеете право доступа **Allow Access**. Если соответствующих прав нет, установите их себе или разрешите доступ к **COM** всем пользователям. Это делается следующим образом: жмите на кнопку **Add**, затем выбирайте пункт **Everyone** и выставляйте значение **Allow Access** в поле **Type of Access**. Везде жмите **OK** и **Apply**.

В **Windows XP** аналогичным способом запустите программу **dcomcnfg**. Два раза кликните на пункт **Службы компонентов**, затем — два раза на **Компьютеры**. Найдите в появившемся справа списке **Мой компьютер** и зайдите в его свойства. Там выберите вкладку **Безопасность COM по умолчанию**, в секции **Права доступа** нажмите на кнопку **Изменить умолчания**. Найдите себя в списке пользователей и убедитесь, что напротив имени стоит галочка в поле **Доступ разрешен**. В случае если галочки нет, поставьте ее. ■

Софт-экспресс

ПОЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

БЕТА-ВЕРСИЮ WINDOWS VISTA СЛИЛИ В СЕТЬ



WINDOWS VISTA

В последние минуты перед сдачей номера появилась свежая информация о **Windows Vista**, новой операционной системе от **Microsoft**. Помимо всех тех новшеств, о которых мы рассказывали в статье по соседству, в нее добавят самообучающийся (!) модуль распознавания речи **Speech Recognizer** (причем работать он будет во всех программах, то есть и в играх тоже), систему защиты от конфликтов драйверов **Driver Protection** (установить сырые или глючные «дрова» Vista просто не даст) и — самое интересное! — некий **Games Explorer**, который будет отслеживать установку игр и собирать какую-то статистику. Скорее всего, одной лишь статистикой дело не ограничится: не исключено, что в **Games Explorer** обнаружатся некоторые из тех возможностей, что обещают в онлайн-службе **Xbox Live!** нового поколения.

Кстати говоря, название **Windows Vista** может быть еще не окончательным. Слово «Vista», мало того что вызывает целый ряд самых разных ассоциаций (поисковая система **AltaVista**, автомобиль **Toyota Vista**, наконец, знаменитая фраза «Hasta la vista, baby»), так еще может стать и камнем преткновения между **Microsoft** и другими софтверными компаниями. В США существуют фирмы с названиями **Vista Software** и **Vista Inc.**, которые наверняка попытаются доказать в суде, что «форточники» пытаются использовать их торговую марку.

Бета-тестирование **Windows Vista** (а заодно и **Internet Explorer 7.0**) началось 3 августа, но пока участвовать в нем могут лишь 10000 «привилегированных» тестеров. Некоторые из них, правда, оказались нечистыми на руку и слили операционку в интернет. Отыскать ее не составляет труда (особенно в пиринговых сетях), вот только выкачать дистрибутив **Windows Vista** под силу не всем — весит он аж 2,5 Гбайта.

СМАЙЛИК ®

Намедни все та же **Microsoft** обнародовала свои финансовые показатели за прошедший год (финансовый и календарный год не совпадают). Цифры, как всегда, устрашающие: доход в целом — \$39,79 млрд, чистая прибыль — \$12,25 млрд (!). Сами по себе эти данные не

ВАШИ РАБОТЫ

Человек с ником **=P@thfinder=** прислал нам программку **Smart Panel**. Создавалась она на **Delphi2005** как альтернатива стандартным панелькам **Windows XP**. Помимо нескольких стандартных кнопок («Мой компьютер», редактор реестра, офисные приложения) есть пустые слоты, куда можно забивать собственные ярлыки. Пока утилита выглядит простовато, но, надеемся, автор продолжит ее доработку и дальше. Взять программу можно с нашего диска в разделе «Читательские работы».



Если вам известен какой-либо секрет (пасхалка, хинт, прикол) из какой-либо программы или просто полезный совет, напишите о нем. Составьте описание (в формате **txt** или **rtf**), снимите скриншот (если без него описать не удастся), на котором ясно видно, в чем заключается секрет, архивируйте скриншот архиватором **RAR** и шлите нам по адресу soft@igromania.ru. Пожалуйста, кладите в аттач только скриншоты, а описание пасхалок давайте непосредственно в теле письма. И, пожалуйста, пишите свои имена в конце письма.

Не стесняйтесь присылать нам и свои программы. Снабжайте их описанием и высылайте по тому же адресу, что и пасхалки. Кто знает, может, среди ваших работ окажутся настоящие шедевры, которые будут не стыдно поместить даже в «Гвоздь номера».

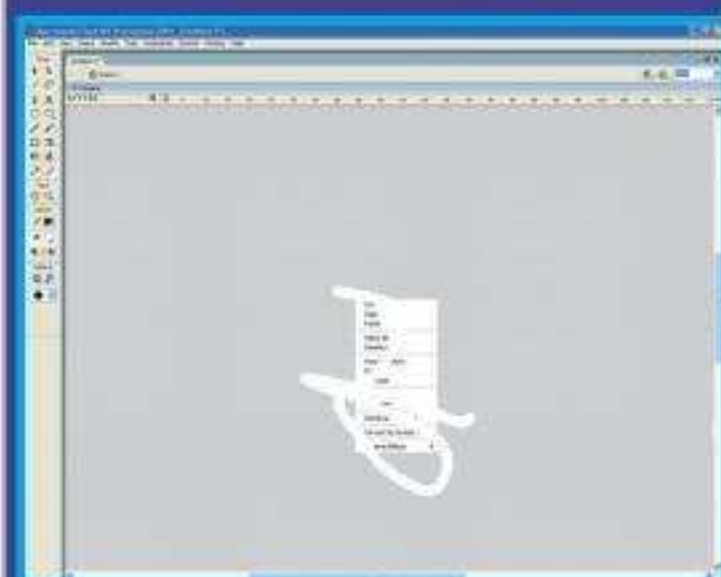
слишком интересны — чего еще ждать от **Microsoft**, если не астрономических результатов? Интересно то, откуда все эти деньги берутся. А зарабатываются они порой едва ли не из воздуха. Некоторое время назад редмондцы пытались запатентовать... смайлики. Если бы им это удалось, использовать смайлики можно было бы только в интернет-пейджере **MSN Messenger** и нигде больше (в том числе и в **ICQ**). Теоретически это могло бы резко повысить его популярность. На практике же **Microsoft** добилась бы обратного эффекта: возмущенные интернетчики устроили бы страшный скандал и, вероятно, даже отсудили бы обратно право на свободное использование смайликов. Именно это случилось в 2001 году с американской фирмой **Despair**, когда та запатентовала смайлик :- (и потребовала компенсации со всех, кто им пользуется. Потом, правда, выяснилось, что это всего лишь шутка, но было уже поздно.



ИСПОЛЬЗУЕШЬ СМАЙЛИК? ПЛАТИ!

EASTER EGGS

MACROMEDIA FLASH MX PROFESSIONAL 2004



Создайте новый документ, возьмите ластик (**Eraser tool**) и нажмите правую кнопку мыши, чтобы вызвать контекстное меню. Теперь попробуйте... стереть его ластиком. Как ни удивительно, но оно действительно будет стираться.

Прислал **KEMP**

ФАЙЛООБМЕНЩИКИ ПОКУПАЮТ БОЛЬШЕ ВСЕХ МУЗЫКИ

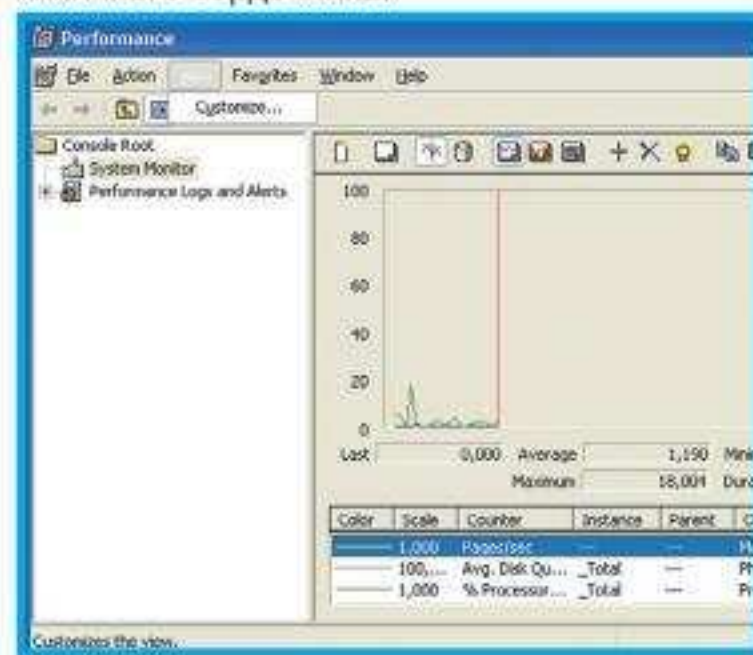
Неожиданные результаты дал опрос, проведенный **The Leading Questions**, одной из бесчисленных американских компаний по исследованию всего и вся. По ее данным, пользователи файлообменных сетей хоть и скачивают музыку бесплатно из Сети, но и покупают ее немало. Если быть точным, они оставляют в онлайн-музыкальных магазинах в четыре раза больше денег, чем те, кто пирингом не увлекается. Тем не менее представители звукозаписывающих компаний не намерены пересматривать свою политику — преследование файлообменщиков всеми возможными способами.

Софт-экспресс

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

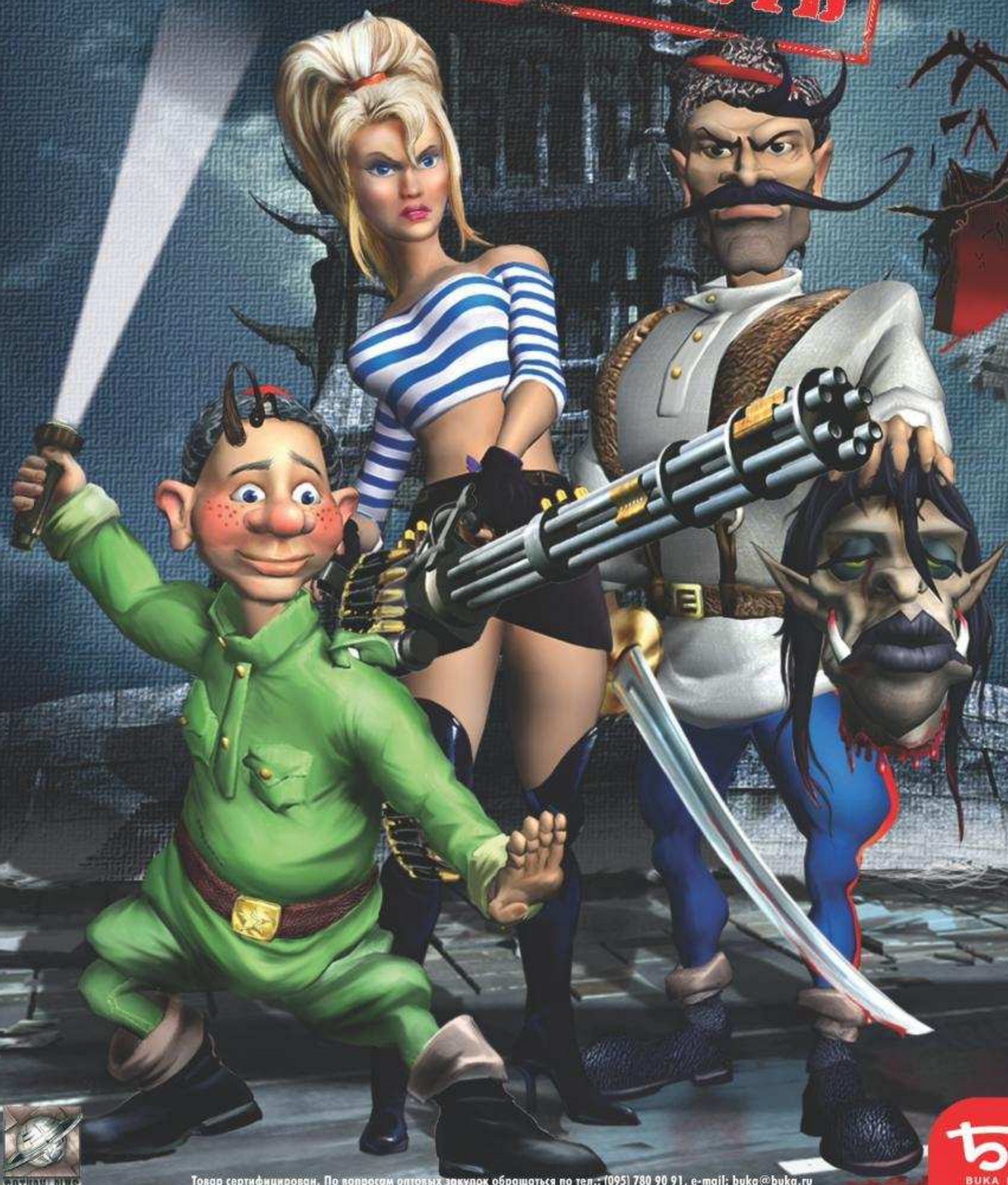
МОНИТОР ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ В WINDOWS XP

Не все знают, что в **Windows XP** есть собственный монитор производительности. Находится он в папке **Windows/System32** (файл **perfmon.msc**) и выглядит как кардиограмма типичного сердечника.



БУКА

НОВАЯ
РЕАЛЬНОСТЬ



Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

бука[®]
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

Теория

HASTA LA VISTA WINDOWS VISTA — НОВАЯ ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА ОТ MICROSOFT

Операционную систему **Windows Longhorn**, которая сейчас куется в недрах корпорации **Microsoft**, иначе как долгострем не назовешь. Разработка ее началась аж в 2001 году, а релиз намечался на начало 2003. Однако раз за разом эта дата сдвигалась все дальше и дальше, пока не остановилась на отметке «осень 2006». Судя по всему, дальнейших переносов не последует, а значит, пришло время разобраться, что же представляет собой новая разработка Microsoft.

Основой ОС должны были стать три уникальных технологии: файловая система **WinFS**, графическое ядро **Avalon** и инструмент для разработчиков стороннего программного обеспечения под названием **Indigo**. Indigo мы рассматривать не будем (ибо интересен он только девелоперам), а вот на первых двух остановимся поподробнее.

WinFS расшифровывается как **Windows File System**, то бишь «файловая система Windows», хотя на самом деле таковой не является. Она представляет собой надстройку над усовершенствованной NTFS и добавляет расширенные функции поиска и отображения файлов. Помимо ставшего уже классическим иерархического представления (папки, в которые вложены файлы и другие папки, в которые... ну и так далее), поддерживается отображение данных на основе их свойств и всевозможных связей между ними. Фактически WinFS — это самая настоящая база данных. Можно, например, создать некий виртуальный список, в который файлы будут помещаться в зависимости от заданных вами критериев, или быстро отыскать на жестком диске фотографию человека, чье письмо вы читаете в данный момент. Такая система очень удобна и гибко настраиваема, но, увы, в финальную версию операционки она не войдет, а появится в виде апдейта лишь в 2007 году, причем сразу для Longhorn и Windows XP.

Благодаря новому графическому ядру Longhorn станет, пожалуй, самой красивой операционной системой на момент выхода. Avalon сочетает как двумерные, так и трехмерные изображения и работает с графической подсистемой **WGF (Windows Graphics Foundation)**, которая является немного доработанной версией



ВМЕСТЕ С ОПЕРАЦИОНКОЙ СИЛЬНО ИЗМЕНИТСЯ И БРАУЗЕР INTERNET EXPLORER.

DirectX 9.0c. В Longhorn доступны четыре интерфейса. Первые два — **Aero** и **Aero Glass** — под завязку нашинкованы спецэффектами не хуже, чем в самых продвинутых играх: прозрачные окошки, трехмерный рабочий стол, всевозможные сглаживания, тени. Ресурсы эти оболочки кушают, правда, очень и очень много: чтобы система не тормозила, понадобится трехгигагерцовый процессор, как минимум 512 Мбайт оперативной памяти и видеокарта с поддержкой DirectX 9.0. Впрочем, обладателям слабых машин расстраиваться не стоит: работать с Longhorn можно, используя классическую тему Windows или промежуточный вариант **To Go**, больше всего похожий на нынешнюю Windows XP. Этот интерфейс будут применять и в ноутбуках, так как их мощностей, скорее всего, не хватит для работы с Aero, а если даже и хватит, то аккумулятор разрядится в один момент.

Самое забавное заключается в том, что все три вышеупомянутых технологии будут доступны и для других операционок от Microsoft: уже выпущены бета-версии Indigo и Avalon для Windows XP и Windows 2003, а появление WinFS ожидается, как мы уже говорили ранее, в 2007 году. Возникает вопрос: а зачем переходить на новую систему, когда все ее преимущества будут доступны и в более старых продуктах?

Все дело в новой системе защиты данных от неавторизованного доступа, главным элементом которой станет поддержка специального чипа **Trusted Platform Module 1.2**. Внутри него будет храниться вся личная информация пользователей и ключи, необходимые для расшифровки конфиденциальных данных. Взломать такой чип практически нереально: при попытке несанкционированного доступа он про-

сто заблокирует всю хранящуюся внутри него информацию. Такой чип, вероятно, будет располагаться на материнской плате или жестком диске, правда, не совсем ясно, что произойдет, если он вдруг вздумает выйти из строя или если вы захотите обновить свое железо.

Еще две заметных разработки, которые должны войти в Windows Longhorn, называются **ClickOnce** и **SuperFetch**. Они помогут упростить установку и запуск программ. О SuperFetch ничего толком не известно, говорят лишь, что благодаря ей приложения (в том числе и игры) будут запускаться значительно быстрее. ClickOnce же представляет собой автоматическую систему цифровой доставки контента пользователю. Для инсталляции какой-нибудь программы и всех ее компонентов (например, новой версии DirectX для свежей игры) надо будет всего лишь один раз кликнуть по ссылке, и ClickOnce сама их скачает и установит. Просто и удобно.

И напоследок — новость для геймеров. Microsoft в рамках программы сближения консоли **Xbox 360** и Windows Longhorn объявила о том, что геймпад новой приставки можно будет запросто подключить к компьютеру под управлением этой операционной системы. Лучше бы старина Билли разрешил запускать игры от Xbox 360 на компьютере, но это, увы, мечта из разряда несбыточных.



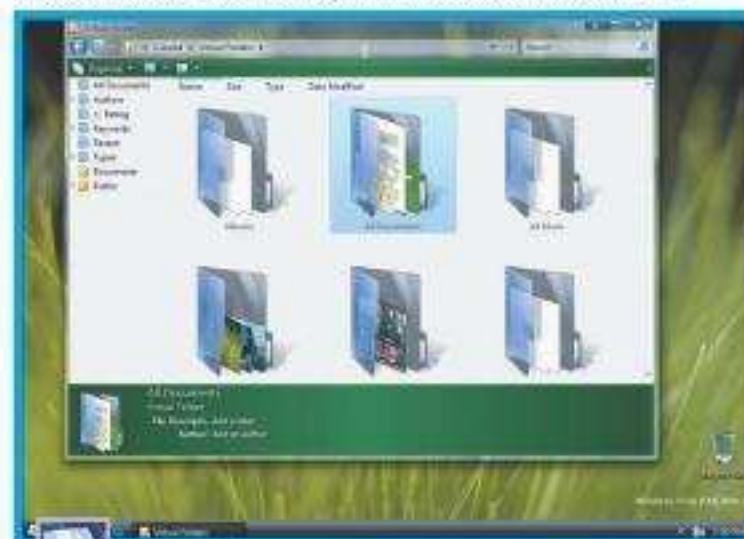
Перед самой сдачей статьи стало известно, что Windows Longhorn сменила имя и теперь называется **Windows Vista**. Одновременно был открыт ее официальный сайт — www.microsoft.com/windowsvista. Именно там впрямь будут публиковаться все самые свежие новости об этой операционной системе. ■



ВСТРОЕННЫЙ ПРОСМОТРИТЕЛЬ ИЗОБРАЖЕНИЙ ОБЩАЕТСЯ БЫТЬ НЕ МЕНЕЕ УДОБНЫМ, ЧЕМ ACOSSEE.



БОКОВАЯ ПАНЕЛЬКА, ГДЕ ОТОБРАЖАЮТСЯ СВОЙСТВА ФАЙЛОВ И ПАПКИ, ОТНЫНЕ ПЕРЕМЕСТИЛАСЬ ВНИЗ.



ПАПКИ С ФАЙЛАМИ ТЕПЕРЬ ВЫГЛЯДЯТ КАК... ПАПКИ.

3D 3D MANIA

ВСТРЕЧИ В ТРЕТЬЕМ ИЗМЕРЕНИИ



ЗАКАЗ БИЛЕТОВ:

77-5-777-9

www.nescafe-imaxcinema.ru



Проезд: м. "Речной вокзал",
далее - бесплатными автобусами
до ТЦ "Рамстор-Сити"
(пересечение Ленинградского шоссе
и МКАДа)

ЗАЭМУЛИРУЙ ЭТО!

ОБЗОР ПРОГРАММ ЭМУЛЯТОРОВ

Сегодня мы затронем одну из самых актуальных на сегодняшний день тем — эмуляцию различных игровых систем на нашем ненаглядном PC. Прежде всего поясним, что же это за зверь такой — эмулятор (судя по всевозможным форумам, многие этого не знают). Фактически это программа, которая позволяет имитировать работу одной системы, будучи запущенной на совершенно другой. Таких программ великое множество, и эмулируют они все подряд, начиная от старых видеокарт и заканчивая целыми операционными системами. Однако в данной статье мы остановимся исключительно на эмуляторах, имитирующих работу игровых приставок (как старых, так и новых) и домашних компьютеров, а если быть еще более точным — на возможности запуска игр для этих платформ на современных PC.

Итак, что же нужно, чтобы поиграть в какую-нибудь **Super Mario Bros.** на вашем компьютере? Прежде всего — сама программа-эмулятор (о них мы расскажем ниже). Кроме того, вам понадобится так называемый ром (он же дампы) игры. Он представляет собой один-единственный файл, переписанный умельцами (через специальное устройство) непосредственно с картриджа с игрой. Где найти ромы — см. во вставке где-то рядом (там же можно узнать о том, насколько законно их использование). Запускаем эмулятор, открываем с его помощью свежескопированный ром — и все, играем в свое удовольствие.

При этом надо учитывать два момента. Во-первых, эмулятор имитирует работу каждого компонента устройства, но сама игра даже не подозревает, что запущена не на родной приставке, а на мощном PC. Для такой точной имитации (а без нее большинство игр просто не запустятся) нужна огромная вычислительная мощь, в десятки раз больше, чем у оригинального устройства. Поэтому для эмуляции более или менее современных консолей нужна машина с очень некими характеристиками. И во-вторых, для нормальной игры вам обязательно будет нужен геймпад. Клавиатурой, конечно, тоже можно пользоваться, но это очень и очень неудобно. Даже самый дешевый геймпад за \$10 будет предпочтительнее самой дорогой клавиатуры.

ПРЕДАНЬЯ СТАРИНЫ ГЛУБОКОЙ



О ЗАКОННОСТИ ЭМУЛЯТОРОВ И РОМОВ

Сами эмуляторы полностью законны и не нарушают чьих-либо авторских прав. Раньше предпринимались попытки закрытия отдельных проектов, но, когда стало ясно, что эмуляторы никак не влияют на продажи самих приставок, все компании-производители оных положили, грубо говоря, на само явление эмуляции большой и ржавый болт.

Другое дело — дампы игр. Следует помнить одну простую вещь: нарушение закона со стороны пользователя происходит тогда, когда он запускает на эмуляторе программу, не обладая ее легальной копией. Сайтов с архивами ромов огромное количество, и достать их не составляет труда. Но никто не гарантирует, что в один прекрасный день вами не заинтересуются вполне определенные органы.

Самое замечательное свойство эмуляторов заключается в том, что они позволяют познакомиться (или поностальгировать) с играми, вышедшими десятки лет назад. Возьмем, например, **StellaX** — эмулятор видеоигровой системы **Atari 2600**, которую можно считать родоначальницей современных консолей. Молодым игрокам все эти забавы из серии «замочи пиксель точкой» могут показаться как минимум глупыми, однако на «стариков» это действует безотказно: они миглом впадают в детство, весело тычут пальцами в монитор и до посинения гоняют какую-нибудь **Asteroids** — мегахит начала 80-х годов. Для них же предназначен **EMU7800** — эмулятор **Atari 7800**. Обе эти программы полностью совместимы с играми и очень просты в использовании: настроек — никаких, так что справится с ними даже неискушенный пользователь.

Другое дело — эмуляторы древних компьютеров. И хотя в те времена внешне от приставок они отличались лишь наличием клавиатуры, предназначались эти устройства в основном для работы. На таких эмуляторах помимо игр можно легко запускать и любой другой софт, подключать виртуальные диски и периферийные устройства. Но нас в данный момент интересуют только игры, а уж освоение других функций подобных программ оставим вам в качестве факультатива.

EmuZWin — эмулятор невероятно популярного в начале 80-х компьютера **ZX Spectrum**. Многие начинали свою геймерскую карьеру именно с него. Для игроков с небольшим стажем он, опять же, не представляет большого интереса. Из той же категории **WinApe** — эмулятор компьютера **Amstrad CPC**. А вот **WinVICE** способен заинтересовать уже не только ностальгирующих геймеров, но и любителей классики. Эмулирует он компьютеры марки **Commodore** начиная с **C64** и заканчивая серией **PETS**. На них выходили такие классические игры, как **Pool of Radiance** или **Ultima V**.

blueMSX — эмулятор компьютеров серии **MSX** (**MSX**, **MSX2**, **MSX2+**, **MSX Turbo-R**, а также основанных на них **ColecoVision** и **Spectravideo SVI318/328**). В отличие от большинства других эмуляторов у **blueMSX** очень стильный и приятный глазу интерфейс. Правда, о назначении некоторых кнопочек так сразу и не догадаешься: всплыва-

Еще один скользкий момент: для работы некоторых эмуляторов необходим BIOS оригинального устройства.



На любом эмуляторном форуме категорически запрещено спрашивать, где их взять. А все потому, что «биосы» являются интеллектуальной собственностью компаний — производителей приставок, и легально заполучить их можно только одним способом: перекинув из памяти **вашей собственной** консоли. И да, на наших дисках вы, по понятным причинам, не найдете ни ромов, ни «биосов».



ющие подсказки отсутствуют, поэтому приходится лезть в help-файл. Система **MSX**, хоть и позиционировалась как домашний компьютер, здорово справлялась с играми. Многие из них, например шутер **Aleste**, обладали столь увлекательным геймплеем, что в них интересно играть и сейчас (если закрыть глаза на устаревшую графику).



Последним пунктом в разделе «дремучее ретро» у нас идет эмулятор 16/32-битных компьютерных систем **Commodore Amiga 500/1000/2000** под названием **WinUAE**. Он обладает огромным количеством всевозможных функций, но для игры нам почти все они не понадобятся. Основная проблема — достать BIOS оригинального компьютера (о связанных с этим сложностях см. вставку), без которого эмулятор откажется работать. Если достали, нужно лишь нажать на вкладке **Quickstart** кнопочку **Select Disk Image**, выбрать нужный ром и щелкнуть **Start**. Компьютеры **Amiga** в свое время были самым настоящим культом — благодаря мощному процес-

сору игры выглядели очень аппетитно, а их звуковое сопровождение оставляло далеко позади все остальные системы.

ОТ ПРОШЛОГО К НАСТОЯЩЕМУ



В середине 80-х, после выхода восьмибитной консоли **Nintendo Entertainment System (NES)**, известной у нас как **Dendy**, произошло четкое разделение между приставками и компьютерами. **NES** была предназначена исключительно для игр, но делала это лучше, чем любая другая система. Сейчас для нее существует великое множество эмуляторов. Среди них можно выделить три особенно удачных: **FCE Ultra**, **VirtuaNES** и **Jnes**. Первый считается самым лучшим по трем простым причинам: он лучше всех совместим с играми (работают даже дампы пиратских сборников вроде «1200 игр в одном!», которые не по зубам остальным эмуляторам), лучше всех справляется с улучшением графики (потрясающее сглаживание картинки на любых разрешениях, яркие цвета, которые оригинальная NES никогда бы не потянула) и поддерживает множество периферийных устройств вроде светового пистолета. Есть даже возможность игры по сети. Столькими достоинствами не обладает больше ни один эмулятор NES. Впрочем, у них есть другие интересные свойства. **VirtuaNES**, к примеру, умеет записывать видеоролики, которыми потом можно хвастаться перед друзьями, а в **Jnes** встроен удобный файловый менеджер для поиска и быстрого запуска ромов. Кроме того, все эти эмуляторы позволяют сохранять игру в любой момент времени, что, конечно, не очень честно, зато эффективно.



Перейдем к шестнадцатибитным системам. С эмуляторами **Sega Genesis** (у нас в стране ее знают как **Sega Megadrive II**) все предельно просто. Лучший эмулятор здесь, без сомнения,

Gens, без проблем запускающий 99% игр. Новичкам освоиться с ним будет совсем несложно: настроек немного, к тому же в них можно вообще не заглядывать (за исключением раскладки кнопок) — все и так будет работать отлично. Из дополнительных особенностей, помимо сохранений в любой момент времени и улучшения графики, стоит отметить запись звука в файл во время игры. Кроме **Genesis** эмулятор поддерживает **SegaCD** и **Sega 32X**.

DGen эмулирует только **Sega Genesis**, зато в нем есть поддержка русского языка.



Самым многофункциональным эмулятором приставок **Sega** является **Fusion**. С его помощью можно запускать игры для **Sega SG1000**, **SC3000**, **Master System**, **Game Gear**, **Genesis**, **SegaCD** и **32X**. Этот эмулятор в ближайшем будущем может обогнать **Gens**, разработка которого прекращена. Пока совместимость с играми у него немного хуже, чем у **Gens**, но, скорее всего, это временное явление.

Самой мощной 16-битной приставкой и по сей день остается **Super Nintendo**. Для нее вышло огромное количество красивых и очень интересных игр, с которыми благодаря эмуляторам могут ознакомиться все «персональщики». Как таковых эмуляторов этой системы два: **ZSNES** и **Snes9X**. Лучше всего иметь под рукой оба — они отлично дополняют друг друга. То, что не запустится на первом, обязательно пойдет на втором, и наоборот. Однако в повседневном применении предпочтительнее **ZSNES** из-за несколько лучших фильтров, улучшающих графику, удобства использования и возможности запрограммировать любую кнопку геймпада или клавиатуры на выполнение целой серии действий. Особенно это полезно в файтингах, когда нажатием одной кнопки можно провести какое-нибудь зубодробительное комбо или сложный суперудар.

Самой первой 64-битной консолью была **Atari Jaguar**. Приставка получилась мощной, но стать популярной ей так и не удалось. Тем не менее на ней вышло немало хороших игр. Сыграть в них можно с помощью эмулятора



МОБИЛЬНЫЕ ЭМУЛЯТОРЫ

Эмуляторы существуют не только для компьютеров, но и для разнообразных мобильных устройств и даже для других консолей. На наших дисках вы найдете эмуляторы самых популярных систем для карманных компьютеров, мобильных телефонов и новенькой приставки от **Sony** — **PlayStation Portable**. К моменту выхода журнала последняя уже должна стартовать в Европе.

Project Tempest. Несмотря на сложность архитектуры консоли, **Project Tempest** обладает очень хорошей совместимостью с играми и довольно шустро работает. Для комфортной игры достаточно процессора с частотой 1 GHz, 128 Мбайт памяти и наличия **DirectX 9.0**.



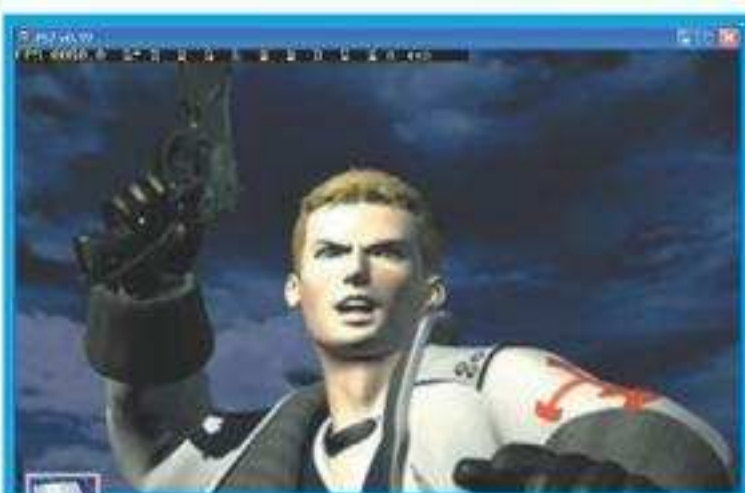
Еще одна 64-битная приставка — **Nintendo 64**. В свое время **Nintendo** утверждала, что создать к ней эмулятор невозможно в принципе, но не тут-то было. **Project64**, **1964** и многие другие эмуляторы доказали обратное. Две первых программы запускают большинство игр, однако тут уже есть некоторые проблемы: иногда проскальзывают графические баги, в некоторых играх не работает звук. Но, как и в случае со **SNES**, эти эмуляторы отлично дополняют друг друга, так что лучше, чтобы оба они были на жестком диске вашего компьютера.

Чтобы уж окончательно разобраться с **Nintendo**, упомянем **VisualBoyAdvance** — эмулятор портативных консолей **Game Boy** и **Game Boy Advance**. От остальных он отличается тем, что эмулирует оба этих хендхелда одновременно без какого-либо ущерба для совместимости.

НАСТОЯЩЕЕ...

Вот мы и добрались до самого вкусного — эмуляции **Sony PlayStation**, **Sega Saturn** и **Dreamcast**.

Первая из них эмулируется практически идеально. Да-да, уважаемые игроки, если вы об этом еще не знали, на компьютере можно поиграть во все хиты этой приставки, причем на приличной скорости и с улучшенной по сравнению с оригиналом графикой. В этом вам помогут программы **ePSXe** и **PSXeven**. Обе они практически идентичны и требуют для работы BIOS оригинальной консоли. Главная проблема — сложности с настройкой основных плагинов. Преодолеть их вам поможет неболь-



PSXEmu

шое руководство, которое можно найти на нашем диске. Есть и специальные программы: **ePSXeCutor** и **Delta**. Первая хранит настройки отдельно для каждой игры, а вторая автоматически подбирает подходящую конфигурацию эмулятора для небольшого количества игр.



SSF

С эмуляторами Sega Saturn дела обстоят несколько хуже. **GirlGirl** можно было бы считать лучшим, если бы не совершенно дурацкая система запуска дисков с играми. Как осуществить сию хитрую операцию, читайте в описании программы на наших CD/DVD. Разработка эмулятора прекращена, так что лучше он уже не станет. Другое дело — **SSF**, работы над которым ведутся без перерывов на обед и сон. С запуском игр проблем никаких нет (надо лишь выбрать привод, где эмулятор будет искать диск с игрой или его образ), однако совместимость с играми и скорость работы оставляют желать много лучшего. Но, как уже было сказано, у **SSF** — большое будущее, если его создатели не остановятся на полпути.

Единственный реально работающий эмулятор **Sega Dreamcast** называется **Chankast**. Свалился он на нас как снег на голову и сейчас является фактически единственным полноценным эмулятором 128-битных консолей. На нем можно сыграть примерно в 60-70% игр для Dreamcast, правда, для этого нужен достаточно мощный компьютер: процессор с частотой не менее 1,6 GHz, 256 Мбайт оперативной памяти и операционная система Windows XP с DirectX 9.0b. Основная нагрузка ложится именно на процессор, поэтому чем он мощнее, тем быстрее будут работать игры. Эмулятор не обновлялся уже около года, и выйдет ли его следующая версия — большой вопрос.

...И БУДУЩЕЕ ЭМУЛЯЦИИ

Что касается современных систем — **PlayStation 2**, **Xbox** и **GameCube**, — то здесь пока картина довольно мрачная. Не будем тянуть резину зубами и скажем прямо: поиграть в **Final Fantasy X** и **Halo 2** на компьютере пока, увы, не получится.

Лучше всего дела обстоят, как это ни странно, с эмуляцией **GameCube**. Эмулятор **Dolphin**



DOLPHIN

(именно так первоначально называлась приставка) запускает немало игр. Не без глюков, правда, но все-таки запускает, и в них даже можно играть. Но, учитывая то, что скорость даже на самых мощных системах колеблется от 5 до 10 кадров в секунду, удовольствие от игры получить затруднительно. Но самое главное — проект жив и развивается, так что появление полноценного эмулятора очень и очень возможно.



PCSX2

Другой развивающийся проект — **PCSX2**, эмулятор **PlayStation 2**. У самой приставки наисложнейшая архитектура, тем не менее **PCSX2** все же подцепляет довольно много игр, хотя в большинстве своем дальше титульного экрана продвинуться в них невозможно. Но кое-какие игры можно пройти от начала и до конца, например **Disgaea: Hour of Darkness** работает со скоростью примерно 10-15 кадров в секунду, что очень и очень неплохо на общем фоне. А общий фон — это 1-5 кадров, причем с множеством глюков, постоянными зависаниями и почти без звука. Сейчас команда разработчиков пытается сделать программу совместимой с большинством игр. Как только эта цель будет достигнута, они займутся оптимизацией, и тогда скорость заметно возрастет.



Xeon

А вот с эмуляцией **Xbox**, несмотря на сравнительную простоту архитектуры приставки (по сути, это почти PC), все очень плохо. Сколько-нибудь заметные проекты — **Xeon** и **Cxbx** — не дают никаких признаков жизни и, похоже, дальше развиваться не будут. Первый из них может очень медленно и с огромным количеством глюков запустить **Halo**, второй — **Turok: Evolution**.

ПОЛЕЗНЫЕ РЕСУРСЫ

www.romov.net — крупнейший русскоязычный форум, посвященный эмуляции. Здесь можно найти ответ на любой вопрос!

www.pristavka.kulichki.ru — давно не обновлявшийся, но очень удобный и уютный архив ромов.

www.emu-russia.net — крупнейший российский архив ромов.

www.emu-land.net — еще один быстро развивающийся архив с дампами игр.

www.oyunturka.com — огромный архив с ромами игр для эмулятора MAME.

www.rom-world.com — крупнейший западный архив ромов.

www.ngemu.com — все самые свежие новости об эмуляции современных приставок стекаются именно сюда.

www.theoldcomputer.com — сайт, посвященный старым компьютерам, в том числе и их эмуляции.

Вывод такой: полноценных эмуляторов современных приставок пока не существует, но сама эмуляция возможна. Остается только ждать и копить денежки на апгрейд, а лучше — не мучиться и купить желанную приставку, благо обойдется это гораздо дешевле (все они сейчас стоят в районе \$200).

НА ОТШИБЕ



MAME

Несколько особняком от всех остальных программ такого рода стоит **MAME** — самый, не побоимся этого слова, великий эмулятор за всю историю существования эмуляции. Аббревиатура расшифровывается как **Multiple Arcade Machine Emulator**. С помощью этой утилиты можно сыграть в более чем 3000 игр (!!!), выходивших на аркадных автоматах с начала 70-х годов и по наши дни. При этом **MAME** продолжает развиваться, и каждый месяц добавляется поддержка все новых и новых игр. Сам эмулятор настолько прост, что справится с ним даже ребенок: выбираем игру из списка (при этом дампы игры, само собой, должны быть у вас на жестком диске), запускаем ее, а все остальное **MAME** уже сделает сам. Для каждой игры отдельно можно сохранить все необходимые настройки, что очень удобно. Аркадные идеальны для расслабления или для веселой компании.

■ ■ ■

Что же, мы охватили все заслуживающие внимания эмуляторы игровых систем. Теперь самое время попробовать их в действии — все они выложены на нашем диске в разделе «Полезный софт». ■

Чтобы загрузить эту игру себе на мобильный телефон, отправьте код игры на соответствующий ей короткий номер. Не посылайте sms с кодом игры более одного раза. Дождитесь ответного sms со ссылкой и загрузите игру, используя wap-соединение.

У Вас должен быть правильно настроен WAP (чтобы узнать настройки, обратитесь к своему оператору). По вопросам работы сервиса обращайтесь по телефону: 8-800-2000-190.

FANTASY WARRIOR 2 - GOOD

О славных приключениях Ренто ты узнаешь в этой игре. Ренто ищет помощи четырех магов, чтобы сразиться с древним злом. Квест защитника добра лежит через темные и страшные земли, зловещие подземелья и замки. И в конце игры придется встретиться с силами зла лицом к лицу. Эта игра является логическим продолжением Fantasy Warrior™, сохраняя лучшие игры первой части.

Цена 3\$. Для телефонов: Motorola C650, V600, Nokia 3100, 3200, 3220, 3510i, 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6670, 7210, 7610, Samsung E600, E700, E710, Siemens C65, CX65, SX1, SonyEricsson K500, T610, T630, V800, Z600
Код игры: 9762178002
Короткий номер: 2333

БЛИЦКРИГ

Тактическая стратегия по мотивам компьютерного игрока «Блицкриг». Игра, которая позволит окунуться в атмосферу Второй Мировой Войны. Вам предстоит управлять небольшим отрядом, который включает в себя людей и боевую технику. Вас ждут увлекательные боевые миссии, в которых нужно будет уничтожать врага, захватывать и удерживать объекты, минировать мосты и многое другое.

Цена 5\$. Для телефонов: Motorola C650, E398, V220, V300, Nokia 3100, 3200, 3220, 3230, 6100, 6230, 6260, 6600, 7200, 7250i, 7610, Samsung C100, D500, E330, E600, E700, X600, Siemens C65, CX65, M65, SonyEricsson K500i, K700i, T630
Код игры: 9785322002
Короткий номер: 2555

PLAYMAN SUMMER GAMES 2

Плейман, великий спортсмен, возвращается в новой игре для мобильных! Лучшие атлеты мира бросают ему вызов - и он должен победить их всех! А вместе с ним, победишь и ты! Турнир включает в себя 100-метровый забег, метание молота, тройной прыжок, метание копья. Действие происходит на живом стадионе, а шум болельщиков подбадривает атлетов.

Цена 5\$. Для телефонов: Motorola C380, C650, E398, V500, V600, Nokia 3100, 3220, 3230, 3510i, 6100, 6220, 6230, 6230i, 6260, 6600, 6610, 6630, 7210, 7610, Samsung D500, E700, E710, E800, E820, X100, X450, X460, X600, Siemens C65, X65, M65, S65
Код игры: 9774249002
Короткий номер: 2555

ZUMA

«Зума» - одна из самых красивых и потрясающих головоломок нового поколения. Тебе нужно управлять древним идиолом-лягушкой в древнем храме ацтеков. Уничтожай комбинации из 3 и более одинаковых шаров, стреляя по ним таким же шаром. Уничтожив всю линию, переходишь в следующий храм. Всего в игре свыше 20 храмов.

Цена 3\$. Для телефонов: Motorola C650, E398, V220, Nokia 3100, 3220, 3230, 6100, 6230, 6260, 6600, 6610, 6630, 6670, 7200, 7210, 7610, Samsung D500, SonyEricsson K500, K750, V800, Z800
Код игры: 9778813002
Короткий номер: 2333

REAL FOOTBALL 2005

Хочешь сыграть вместе с великими? У тебя есть шансы вывести свой клуб в чемпионы! Новый реалистичный футбол с реальными командами и футболистами! 32 национальных команды и 16 престижных клубов ждут - не дожидаясь, когда же ты вступишь в должность. Выбери свою команду, разыграй мяч, пробей прямо по воротам!

Цена 5\$. Для телефонов: Motorola C650, E398, V220, Nokia 3100, 3220, 3230, 6100, 6230, 6260, 6600, 6610, 7210, Samsung D500, X460, Siemens C65, M65, CX65, S65, SonyEricsson S700i, T610, T630, Z600
Код игры: 9775838002
Короткий номер: 2555

ВОЙНА МИРОВ

Фантастическая игра по прогрессивному блокбастеру «Война Миров». Сюжет игры кардинально отличается от сюжета фильма: ты играешь за одного из марсиан, управляя чудовищным треножником. Военные силы человечества пытаются остановить тебя, отнимая драгоценные минуты. Попробуй успеть вовремя! Графика выглядит потрясающей, особенно на больших экранах.

Цена 5\$. Для телефонов: Motorola C380, C650, E398, V220, V600, Nokia 3100, 3220, 3230, 6100, 6230, 6260, 6610, 6630, 7200, 7610, Samsung D500, E700, E800, X460, Siemens C65, CX65, M65, S65, SonyEricsson K500, S700i, T610, T630, Z600
Код игры: 9774248002
Короткий номер: 2555



СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НОМЕРА

GOOGLE EARTH 3.0.0395 (BETA)

Разработчик: Google
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://earth.google.com>



Не успели мы нарадоваться на **World Wind** (виртуальный глобус от NASA, выложенный на диске июньского номера), как появилась программа-аналог — **Google Earth**. Выглядит она практически точно так же (глобус с возможностью приближать камеру к земле на очень близкое расстояние, вплоть до того что становятся различимы застывшие машины и корабли), но работает ощутимо быстрее. При увеличении масштаба утилита закачивает из Сети высокодетализированные карты, правда, в бесплатной версии они есть только для самых крупных городов (в том числе Москвы). В платной версии (\$20) доступны уже карты всего мира плюс имеется поддержка навигации по GPS.

Рейтинг: **10**

СВЕЖАТИНА!

BOOTVIS 1.3.37.0

Разработчик: Microsoft
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.microsoft.ru

Оптимизаторская программка от Microsoft для ускорения загрузки компьютера и более быстрого возвращения его из спящего режима. После ее установки время загрузки Windows XP (ни для каких других операционных она больше не подходит) не будет превышать 30 секунд.

Рейтинг: **7**

BROWSER HIJACK RETALIATOR 3 V.6.0

Разработчик: Fazihuzzamaan & Zamaan's Software
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.zamaansoft.com

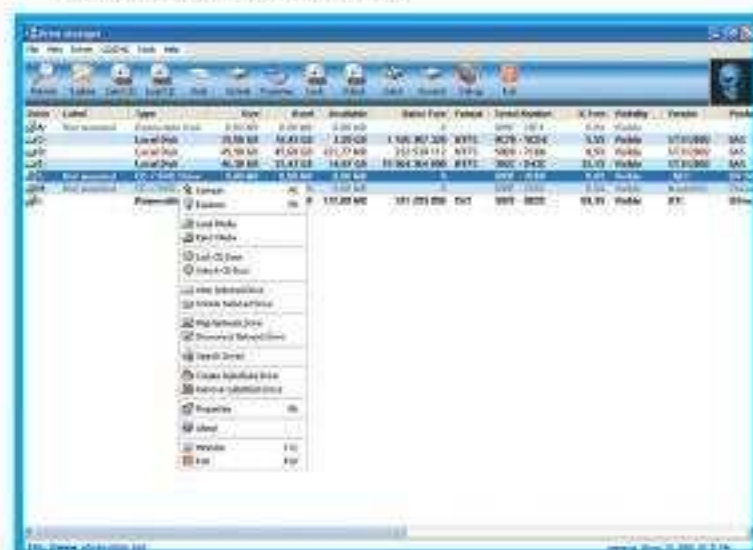


Некоторые веб-ресурсы и программы (к примеру, игры от пиратов из «Седьмого волка») имеют нехорошую привычку самовольно прописывать в качестве стартовой страницы свой сайт или вносить в настройки браузера еще какие-нибудь изменения. Чтобы этого не случилось, установите **Browser Hijack Retaliator** — он на корню пресечет все попытки наглецов залезть туда, куда им лезть не положено.

Рейтинг: **7**

DRIVE MANAGER 3.15

Разработчик: Alex Nolan
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.alexnolan.net



Drive Manager от человека с простым именем Alex и голливудской фамилией Nolan предназначен, как можно догадаться по названию, для работы с жесткими дисками и другими носителями, подключенными к компьютеру. Программа выводит подробную статистику использования места на дисках, позволяет скрывать их, дефрагментировать и даже блокировать крышку CD/DVD-привода — сколько ни щелкай по кнопке, она все равно не откроется (пока не разблокируешь).

Рейтинг: **8**

FILE SALVAGE 2.0

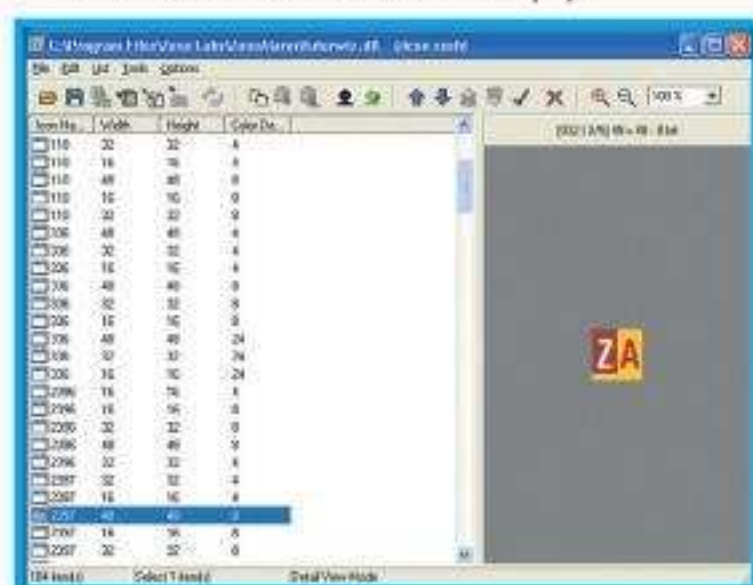
Разработчик: Softella
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://softella.com/fsalv>

Разработчики нежно любимого нами плеера **Light Alloy** отметились еще одной замечательной программкой — **File Salvage 2.0**. Занимается она тем, что читает данные с поврежденных CD и DVD. Изюминка утилиты — процесс чтения всегда можно тормознуть на полпути и продолжить его уже на другом CD/DVD-приводе (если первый не справляется).

Рейтинг: **8**

ICON SUCHI 1.17

Разработчик: towofu
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.towofu.net/soft/e-aicon.php



Небольшая утилита для редактирования иконок. Поддерживаются альфа-каналы, иконки размером до 128x128 и все основные форматы: ICO, BMP, PNG, PSD, EXE, DLL, ICL и т.д.

Рейтинг: **7**

О РАЗДЕЛЕ

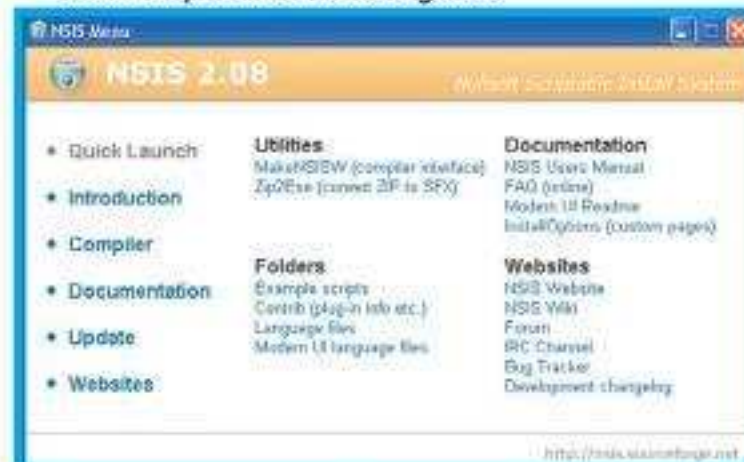


«Софтверный набор» — раздел на нашем CD/DVD, в котором публикуются различные программы. В журнале они снабжены укороченными, а на CD/DVD — развернутыми описаниями и иллюстрациями. В состав «Софтверного набора» входят рубрики «Гвоздь номера» (лучшая программа во всей подборке), «Свежатины!» (подборка, состоящая в основном из бесплатных утилит), «Полезный софт» (программы из других статей рубрики, опубликованных по соседству) и «Игроманский стандарт» — крайне важные программы, которые мы выкладываем постоянно (или с некой периодичностью), а также их обновления. В него входят: **Ad-Aware 1.06**, **Adobe Reader 7.0** (в комплекте с **Adobe Reader SpeedUp 1.32**), **AdCleaner 4.3**, **DirectX 9.0c**, **DivX 5.2.1**, **DOSBox 0.63** (в комплекте с **D-Fend 2.0.62**), **Fraps 2.6.3**, **Kaspersky Antivirus Personal 5.0**, **Kaspersky Anti-Hacker 1.7**, **ICQ (Lite 5.0 и Pro 2003b)**, **K-Lite Mega Codec Pack 1.34**, **Light Alloy 3.3**, **Macromedia Flash Player 7.0**, **Microsoft .NET Framework 1.1**, **Process Explorer 9.12**, **QuickTime 6.5.2**, **RAD Video Tools**, **Shareaza 2.1**, **Real Player 10**, **Spybot — Search & Destroy 1.4**, **System Mechanic Professional 5.5a**, **Total Commander 6.53**, **VobSub 2.23**, **WinAmp 5.0.93**, **WinRAR 3.50 beta 7**.

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на CD/DVD, пишите на SOFT@IGROMANIA.RU!

NULLSOFT INSTALL SYSTEM 2.08

Разработчик: Nullsoft
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://nsis.sourceforge.net>

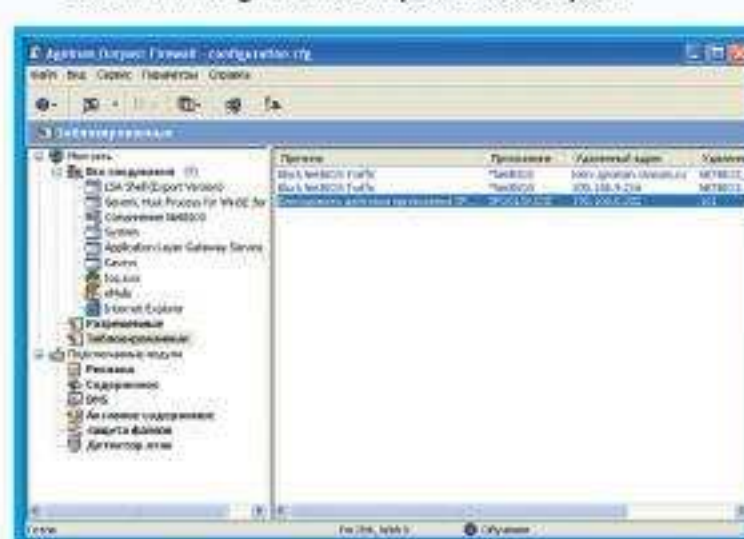


Инструментарий для создания инсталляторов. Инсталлятор — это утилита, с помощью которой разрозненные файлы какой-либо программы собираются в один и сжимаются (методов компрессии несколько) так, что в результате появляется дистрибутив. **Nullsoft Install System** пользуется большой популярностью — им создавались инсталляторы для, например, **WinAmp** и **eMule**.

Рейтинг: **8**

OUTPOST FIREWALL 1.0

Разработчик: Agnitum
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.agnitum.com/products/outpost



Один из самых популярных файерволов. **Outpost Firewall** защитит ваш компьютер от атак, предотвратит кражу данных и отфильтрует рекламу во время прогулок по Сети.

Рейтинг: **8**

PORTABLE FIREFOX 1.0.6

Разработчик: John T. Haller
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://portablefirefox.mozdev.org>

Тем, кто вынужден выходить в Сеть с чужих компьютеров, приходится мириться с массой неудобств. Одно из них — отсутствие нужных программ под рукой: на компьютере в интернет-кафе (к примеру) может не быть лю-



бимого браузера или почтового клиента, а устанавливать их самому запрещают. **Portable Firefox** решит по крайней мере первую половину этой проблемы — установка ему не требуется, запускается он прямо по клику на пусковой файл. Если вы поклонник **Firefox** и у вас дома нет интернета, эта программа станет настоящей находкой.

Рейтинг: **8**

REGSEEKER 1.45 BUILD 0505

Разработчик: Thibaud Djan и Russ Schwenkler
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.hoverdesk.net

Если часто устанавливать новые программы, компьютер со временем начинает работать все медленнее и медленнее. Виною тому — куча лишних системных файлов, мертвым грузом висящих в памяти, и загаженный реестр, распухший от вороха неиспользуемых записей (при деинсталляции программ они, как правило, не удаляются). Чтобы ваша машина не хворала от подобной болезни, используйте **RegSeeker** — он вычистит из системы все «шлаки», и тормоза как рукой снимет.

Рейтинг: **8**

SAINT PAINT STUDIO 10.8

Разработчик: Mark Judge
Язык: английский, русский
Тип распространения: условно бесплатно (60-дневный пробный период)
Цена: \$29,95
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: www.talkingtimekeeper.com

Графический редактор средней руки, умеющий все, что может потребоваться рядовому пользователю. Не такая монструозина, как Photoshop, зато работает не в пример быстрее.

Рейтинг: **8**

WAREZP2P 2.85

Разработчик: Warez Entertainment
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.warezclient.com



Не пугайтесь названия — на самом деле **WarezP2P** всего лишь безобидный P2P-клиент. Иными словами, им можно выкачивать из Сети музыку, фильмы, программы и любой другой контент. Скачивание производится не с серверов, а с компьютеров таких же пользователей, как и вы, которые просто открыли часть своих файлов для общего пользования.

То же самое можете сделать и вы — тогда качать будут уже и с вашего компьютера.

Рейтинг: **8**

WORDWEB 3.03

Разработчик: Antony Lewis
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://wordweb.info>



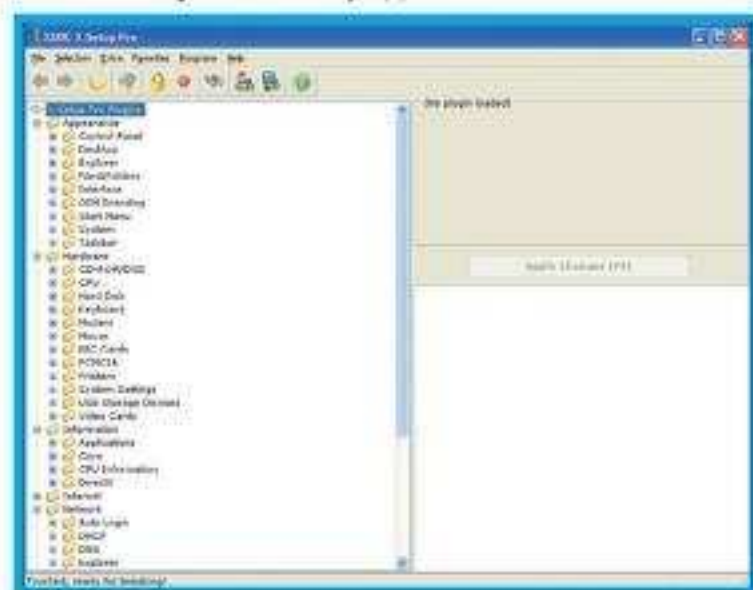
Незаменимая вещь для всех, кто работает с текстами или занимается переводами. Стоит только вбить в окошко **WordWeb** какое-нибудь слово (английское, естественно), как утилита тут же выдаст расшифровку, приведет пример его использования в предложении или фразе, подберет синонимы, производные, близкие по смыслу слова и разве что не погадает на кофейной гуще. Полученные результаты вдобавок можно еще отсортировать по частям речи, оставив только существительные, прилагательные, глаголы или наречия.

Рейтинг: **8**

X-SETUP PRO 7.1.250 FINAL

Разработчик: XQDC
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.x-setup.net

X-Setup Pro — представитель бесчислен-



ного семейства твикеров для Windows. От «коллег» его отличает воистину гигантское количество настроек, удобно сгруппированных в ветвистое «дерево». Чтобы ненароком не нарушить работу системы, каждая опция снабжена подробным описанием.

Рейтинг: **8**

ТАКЖЕ НА ДИСКЕ

DAMN NFO Viewer 2.10. Утилита для просмотра NFO- или DIZ-файлов.

DVD Copy Machine 0.9 Final. Перегоняет DVD-фильмы в файлы форматов MPEG или AVI.

HDDlife 2.5.70. Следит за состоянием жесткого диска и при первых признаках «недомогания» немедленно бьет тревогу.

Safarp 0.41. Заменяет меню «Установка и удаление программ» в «Панели управления» на свое собственное — которое, разумеется, намного лучше.

Visualizer Photo Resize 3.4. Программа для быстрого изменения размера изображений. Есть даже возможность снабдить получившиеся картинки водяными знаками.

Who in the World 1.0.0.17. По IP-адресу определяет местонахождение пользователя или сервера. Определить программа может только страну, вывести точный адрес ей, увы, не под силу.

К СТАТЬЕ «ЗАМУЛИРУЙ ЭТО!»



Эмуляторы старых консолей: **Stella** (Atari 2600), **EMU7800** (Atari 7800); **FCE Ultra**, **VirtuaNES**, **Jnes** (все три предназначены для эмуляции Nintendo Entertainment System aka Dendy); **Gens** и **DGen** (SegaCD, Sega 32X и Sega Genesis, более известная как Sega Megadrive II); **Fusion** (Sega SG1000, SC3000, Master System, Game Gear, Genesis, SegaCD и Sega 32X); **ZSNES** и **Snes9X** (Super Nintendo); **Project Tempest** (Atari Jaguar); **Project64** и **1964** (Nintendo 64); **VisualBoyAdvance** (серия Game Boy и Game Boy Advance); **ePSXe**, **PSXeven**, **ePSXeCutor** и **Delta** (Sony PlayStation); **GirlGirl** и **SSF** (Sega Saturn); **Chankast** (Sega Dreamcast).

Эмуляторы старых компьютеров: **EmuZWin** (ZX Spectrum), **WinApe** (Amstrad CPC), **WinVICE** (компьютеры марки Commodore), **blueMSX** (MSX, MSX2, MSX2+, MSX Turbo-R, ColecoVision и Spectravideo SVI318/328), **WinUAE** (Commodore Amiga 500/1000/2000).

Эмуляторы современных приставок: **Dolphin** (Nintendo GameCube); **PCSX2** (Sony PlayStation 2); **Xeon** и **Cxbx** (Microsoft Xbox).

Эмулятор игровых автоматов **MAME** (поддерживает около 3000 игр и большинство существующих аркад — начиная с автоматов 70-х годов и заканчивая современными машинами).

Помимо того, на диске вы найдете эмуляторы для мобильных телефонов **Nokia 60-й** серии (позволяют запускать игры для NES, SNES, Game Boy и Game Boy Advance), **КПК** (Commodore, ZX Spectrum, MSX2, SEGA Genesis, Atari 2600, Sega Game Gear, Game Boy и Game Boy Advance, Sony PlayStation) и портативной консоли **PlayStation Portable** (Game Boy и Game Boy Advance, Neo-Geo CD, NES, SNES, Sega Genesis, TurboGrafx-16).





ИМПЕРИЯ РОССИЯ



АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН

Удивительная игра — **Empire Earth II**. Ее масштабы поражают: десятки разнообразных юнитов, множество строений, пятнадцать эпох — все это уместилось в одной игре. Но есть одно «но»... Как, спрашивается, стратегия, претендующая на гордое звание «глобальная», может обойтись без России, вклад которой в мировую историю огромен? Нам, русским геймерам, обидно вдвойне, ведь о нас попросту забыли. А ведь первая часть, помнится, возможность играть за Россию игрокам предоставляла — там даже была соответствующая кампания. Так давайте же исправим это вопиющее недоразумение.

ОЗНАКОМЛЕНИЕ



Углубимся в недра игровой директории. Нас интересует ее самый массивный подкаталог — **\zips**. В нем сосредоточились игровые архивы, которые, как видно из названия папки, имеют формат **zip**. Так что работать с ними может любой современный архиватор.

Познакомимся с самими архивами. Архив **db.zip** содержит множество файлов с игровыми параметрами, **fonts.zip** хранит в себе графическое отображение игровых шрифтов, **graphics.zip** — модели юнитов и строений, **hdrs.zip** — скрипты, **sounds.zip** — звуковые файлы в **mp3**-формате (в архиве размещаются каталоги **\sounds\Ambients**, **\sounds\Effects** и **\sounds\Vo**, первый из которых несет в себе шум, издаваемый окружающей средой, второй — звуковые эф-

фекты, третий — речь), **textures.zip** — текстуры формата **bmp** и **tga**. И звуковая составляющая игры, и графическая (имеются в виду исключительно текстуры) могут быть легко вами подкорректированы, ведь для хранения этих данных используются широко распространенные форматы.

Самый ценный для нас архив — **db.zip**. Большинство файлов, встречающихся в его каталогах, имеют расширение **ddf**. Для работы с ними хватит обычного виндового «Блокнота». Кроме того, здесь же присутствует ряд важных файлов формата **csv**. Они содержат таблицы. Такие файлы можно редактировать с помощью **Microsoft Excel**.

Вернемся к **ddf**-файлам и поговорим об их структуре. Каждый такой файл разбит на тематические разделы, оформленные следующим образом:

```
N {
X = Y
...
}
```

N здесь — имя блока, **X** — название параметра из этого раздела, **Y** — его значение. На месте многоточия, как правило, располагаются последующие атрибуты и их значения.

Блок может включать в себя подразделы. Они объединяют близкие по назначению характеристики и оформляются описанным способом. Кроме того, родственные параметры могут объединяться в небольшие группы. Последние используют ту же структуру, что и разделы файлов, только вместо фигурных скобок в данном случае используются квадратные.

РУССКАЯ АРМИЯ



Перейдем от теории к практике: добавим в **Empire Earth II** возможность играть за Россию. При этом она займет место американцев. Для реализации нашего замысла необходимо предоставить нашему государству подходящих уникальных юнитов (в количестве трех). В эпохах с первой по пятую нашу страну от других будет отличать улан, с пятой по десятую — сапер, с десятой по пятнадцатую — танк Т-34.

УЛАН



Чтобы вставить в игру улана, откройте файл **UniqueUnit_American.ddf** (в оригинале он использовался для хранения характеристик уникальных американских воинов) из директории **\db\Units** архива **db.zip**. В первом разделе файла — **UnitType UniqueUnitAmerican1** — исправьте значение атрибута **parent** на **HeavyInfantry2**. После этого наш юнит по ряду характеристик станет похож на представителя тяжелой пехоты (а не на скаута, как это было у первого уникального юнита американцев) первых пяти эпох.

Далее обратитесь к разделу **properties**. В нем измените значения параметров **SizeX** (задает рост воина) и **SizeY** (ширина юнита) соответственно на **0.2** и **0.175**. Теперь юнит имеет несколько иные габариты. Внешне он будет покрупнее пикейщика, модель которого мы возьмем за основу.



Т-34 способен всего несколькими выстрелами разрушить небольшую вражескую постройку.



В эпохах с первой по пятую уланам в ближнем бою равных нет.



ТАНК Т-34

Чтобы добавить в игру Т-34 и сделать его уникальным российским юнитом 10—15 эпох, найдите в файле **UniqueUnit_American.ddf** (лежит в папке



\db\Units) блок **UnitType UniqueUnitAmerican3**. В подразделе **properties** увеличьте габариты боевой единицы до **1.1** в случае с параметром **SizeX** и до **0.9** для характеристики **SizeY**. Увеличьте также значение атрибута **popCount** (отвечает

за вместимость транспортного средства) до **3** — танк как-никак прибавил в размерах.

В группе **abilities** внесите следующие изменения. В подразделе **Attack** параметру **damage** придайте значение **50**, **range** — **5**, **reloadTime** — **400**. В результате наш танк будет превосходить американский по силе выстрела и скорострельности, но проигрывать в дальности. Далее уменьшите число, соответствующее атрибуту **range** из подраздела **LOS**, до **4**. Что касается последнего подраздела — **Move**, то здесь нужно прописать значения **2.5** и **120** параметрам **speed** и **angSpeed** соответственно. Таким образом, в скоростных характеристиках российский танк немного уступает М-18.

Следующая наша цель — текстовый файл **dbtext_unittypes.names.utf8**. В нем найдите строку с фразой **tx_utm_UUAmerican3_name**. Исправьте в ней и в следующей строчке текст в кавычках на «Т-34». Все — Т-34 «собирается» и готов к бою.

Настало время подкорректировать боевые параметры. В группе характеристик **abilities** в подразделе **Attack** присвойте параметрам **range** (дальность стрельбы), **reloadTime** (продолжительность перезарядки) и **damage** (урон) соответственно значения **0.3**, **1.8** и **8**. В группе **Move** (параметры движения) уменьшите значение атрибута **speed** (скорость передвижения) до **2**, а **angSpeed** (угловая скорость) и **angAccel** (угловое ускорение) — до **360**. Это снижение скорости обусловлено тяжелым вооружением юнита — подобием пики. «Ослабление» коснется и зоркости юнита. За нее отвечает показатель **range** из группы **LOS**, значение которого следует понизить до **6** — все-таки наш новобранец специализируется на атаке, а не разведке.

Следующим шагом станет правка внешнего вида боевой единицы. Как уже отмечалось, он будет базироваться на модели пикейщика. Скопируйте полностью содержимое раздела **UnitModel HeavyInfantry2_05** (за исключением его названия, но с финальной закрывающейся фигурной скобкой) файла **heavy_infantry2.ddf** в упомянутый выше блок **UnitModel UniqueUnitAmerican1** (напомню, что он находится в файле **UniqueUnit_American.ddf**). При этом исходное содержание последнего должно быть удалено — оставить нужно только название раздела.

Переименуем юнит. Для этого загляните в директорию **\db\Text** и найдите файл **dbtext_techtreenames.utf8** (в нем прописаны настоящие названия всех воинов, то есть те, что вы можете видеть во время игры). Откройте его в «Блокноте» и отыщите две идущие подряд строки, одна из которых начинается с сочетания **tx_utm_UUAmerican1_name** (соответствует названию юнита в единственном числе), другая — с **tx_utm_UUAmerican1_pname** (наименование во множественном числе). Рядом с первой из них в кавычках есть слово «Frontiersman» — его нужно заменить на «Улан». Текст в кавычках из второй строки исправьте на «Уланы».

Также желательно подправить подсказку с информацией о новом юните. В файле **dbtext_unittypes.tips.utf8** из папки **\db\Text** в

строке, начинающейся с сочетания **it_UUAmerican1**, подкорректируйте текст в кавычках. В самом простом виде обновленная подсказка может выглядеть как «Улан вооружен длинным колющим оружием и может быть построен только русскими в 1—5 эпохах». Можете придумать и более подробное описание — это зависит от того, какие изменения вы внесли.



САПЕР

Настало время добавить в игру второго уникального российского юнита — сапера. Снова обратимся к файлу **UniqueUnit_American.ddf**. На этот раз нас интересует блок **UnitType UniqueUnitAmerican2**. В первую очередь измените значения параметров **SizeX** и **SizeY** из подраздела **properties** соответственно на **0.175** и **0.15**.

Перейдите на группу атрибутов **abilities**. В подразделе **Attack** припишите показателю **damage** значение **100**, параметру **range** — **1**, **reloadTime** — **1500**. Здесь же вы найдете атрибут **WeaponType = LightProjectile**, который надо заменить на **missileName = «Bomb»**; **attackOnTheMove = 1**. После этого юнит превратится в подрывника.

Присвойте характеристике **speed** из подраздела **Move** значение **1**. И не забудьте подкорректировать имя и описание боевой единицы так, как мы делали это в случае с уланом. Только на этот раз начните правку со строки со словом «Minuteman». В итоге



Пока конница и пехота сражаются с врагами, саперы могут беспрепятственно разрушать строения неприятеля.

мы получили достаточно медлительного воина, способного, однако, производить мощные взрывы.



СМЕНА ИМЕН

Работа над русским модом вступает в завершающую стадию. Осталось только замести все американские следы и переименовать новое государство и его города. В этом нам помогут файлы из папки **\db\Text**.

Первым делом откройте файл **dbtext_eee.utf8**. В строке с фразой **tx_eee_civ_american_title** в начале исправьте слово «America» на «Россия». В следующей же строчке, содержащей описание нации, напишите что-то вроде «Россия. Уникальные русские юниты — улан, сапер и Т-34».

Настала очередь файла **dbtext_enums.utf8**. В нем в строке с текстом **tx_enum_ePlayerCivilization_3** измените слово «American» на «Русская». Теперь осталось только дать нашим городам русские названия. Для этого обратитесь к файлу **dbtext_miscsim.utf8**. Найдите в нем комментарий **AMERICAN CITIES** — после него следуют строки с названиями американских городов (они заключены в кавычки). Их список заканчивается перед словами **GREEK CITIES**. В каждой строке замените названия американских городов на названия русских. Например, «Washington» (то, что взято в кавычки) можно заменить на «Санкт-Петербург», «Chicago» — на «Москва», «Los Angeles» — на «Новосибирск» и так далее. Переименуйте соответствующим образом каждый американский город.



ИТОГ РАБОТЫ

Теперь можно играть в русскую модификацию — с соответствующими юнитами и географическими обозначениями. Однако не стоит останавливаться на достигнутом. У вас есть весь необходимый материал для того, чтобы отполировать мод до блеска — в журнальной статье на все нюансы не хватит и целого «Игрового».



ВЛАДИМИР БОЛВИН

ПОИСКИ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО КЛАДА



МНЕНИЕ РАЗРАБОТЧИКОВ — АЛЕН ДЖЕКСОН

За время работы в Origin Systems Ален Джексон (Allen Jackson) написал целый очерк о создании игр. Его советы не теряют своей актуальности и сегодня: «Игра должна быть захватывающей с самого начала. Ни в коем случае нельзя заставлять игрока страдать в ожидании момента, когда ему, наконец, позволят получить свою порцию удовольствия. К примеру, если вы делаете военную игру про танкистов, не нужно заставлять его проходить обязательный курс молодого бойца и отправлять на учения только ради реализма».

ческих рейнджерах 2», приходится в яростных схватках отбивать у них отдельные звездные системы.

КАК СТАТЬ ВИРТУАЛЬНЫМ БОМЖОМ

Ролевые игры в этом плане мало чем отличаются от других жанров. Свобода выбора и отсутствие жестко заданной последовательности действий в *The Elder Scrolls III* или *Arcanum* — не более чем иллюзия. Да, можно отклониться от генеральной линии и бродить по миру, выполняя (или не выполняя) случайные квесты. Но надолго ли вас хватит? Битвы с продвинутыми монстрами, конечно, интересны, но лишь какое-то время. Если главная цель отсутствует, рано или поздно встанет вопрос «зачем?». Если нет Дагот-Ура, к чему наваливать горы иневых атронахов и лавовых големов? Ради экспы? Для того, чтобы еще быстрее «мочить» бесконечно возрождающихся монстров?

Все это очень быстро наскучит, поскольку бессмысленно и напоминает рытье траншеи в концлагере (до обеда убиваем монстров, после обеда они оживают, и завтра мы снова будем их убивать). Потеря главной цели заводит игру в тупик. Так было в *Daggerfall*. Связь с основным сюжетом там была настолько слабой, что немедленно испарялась, как только опьяненные свободой игроки вырывались на просторы огромного открытого мира. В один прекрасный момент геймер обнаруживал себя неизвестно где и без малейшего понятия, что же ему делать дальше.

Много нехорошего выслушали разработчики в свой адрес по этому поводу. Попытка сделать «мир, в котором можно жить» не увенчалась успехом. Зато наглядно показа-

МИР, В КОТОРОМ МОЖНО...

Индустрия компьютерных игр родилась не вчера. Весь золотосный песок классных идей давно просеян, крупницы золота тщательно выбраны, отсортированы и упакованы в яркий пластик джевелов и боксов. Про что только не было компьютерных игр! Перекопано все вдоль и поперек. Найти что-нибудь новое сегодня очень сложно. Ничто не стоит сегодня так дешево, как идея «новой» компьютерной игры. Потому что эту «новинку» либо уже использовали не один десяток раз, либо она никому не нужна...

Однако, сочетая известные компоненты или применяя их по-другому, геймдизайнеры порой получают очень интересные результаты. К примеру, выравнивать поверхность земли (заниматься терраморфингом) для разных целей нам приходилось еще в *SimCity* и *Transport Tycoon Deluxe*. Однако в «Периметре» этому процессу придали особое значение, и мы получили совсем другую игру.

Идеи неразрывно связаны с целями игры. А те, в свою очередь, с психологией человека. В немецком концлагере «Бухенвальд» фашисты практиковали особые методы психологического «тренинга» заключенных. До обеда их заставляли копать траншею определенной глубины. Кто не успевал — сам становился пищей для печей крематория. Тех, кто успевал, после обеда заставляли закапывать траншею обратно. И так изо дня в день.

Бессмысленность работы ломала волю заключенных, сводила с ума, низводила до уровня тупого животного. Человек всегда должен видеть конечную цель. Он так устроен. В каждой игре есть какая-то главная цель — условие победы. Геймер двигается к ней от начальной заставки и до финального ролика. С другой стороны, всю игру можно разбить на отдельные этапы, каждый из которых имеет свою собственную цель, второстепенную для игры в целом.

Эта структура хорошо прослеживается в стратегических играх, где есть общая задача кампании (к примеру, возродить Эрафию в «Героях Меча и Магии») и текущая задача отдельной миссии (разбить вражеские армии на карте). То же самое относится к играм, в которых четкого деления на уровни/миссии нет. Например, прежде чем очистить космос от доминаторов в «Косми-

Что общего у таких разных игр, как *DOOM*, *Quake*, *Fallout*, *Unreal*, *The Elder Scrolls* и, допустим, *Warcraft*? Это игры культовые! Любой геймер со стажем в зависимости от предпочтений добавит в этот список еще несколько хитов.

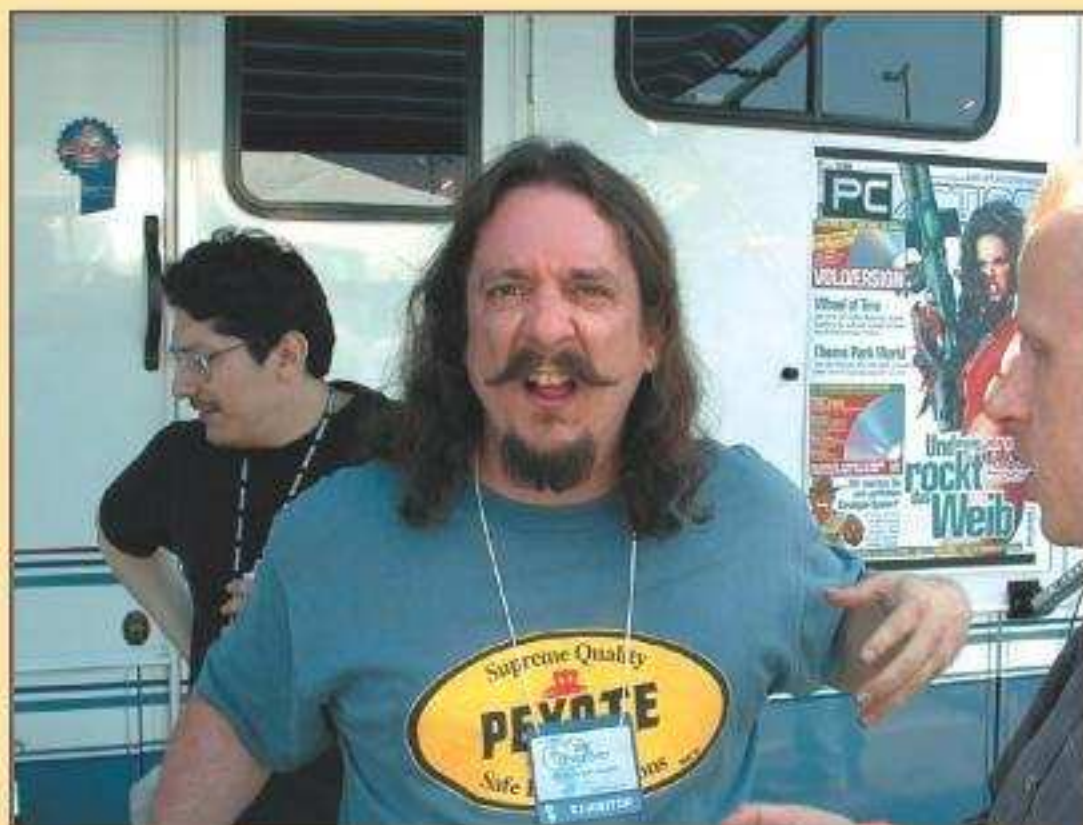
Метким ударом разработчики шедевров поразили геймеров в самые незащищенные места — в сердце и кошелек. Но были и другие девелоперы — промахнувшиеся. Ежегодно выходят десятки игр, память о которых остается лишь строчкой в резюме неудачливых игровых создателей. Причина банальна — игры оказались не столь интересными и запоминающимися.

Хотя общей формулы успеха не существует, игровая индустрия наработала немало методов и приемов, которые позволяют повысить интерес игрока к происходящему на экране. Увлечательность игры в целом составляют отдельные компоненты игры. Какие-то влияют больше, какие-то меньше, но важны все. В хорошей игре, как в хорошем блюде, каждый овощ должен знать свое место.

Стержнем игры, на который нанизано все остальное, являются цели, поставленные перед игроком. Они определяют мотивацию игрока, его желание закончить игру. При этом для разных жанров существуют свои нюансы. Сегодня мы поговорим об этих отличиях и покажем на примере *Morrowind*, как их можно использовать.



МНЕНИЕ РАЗРАБОТЧИКОВ — LEVELORD



У Ричарда Грея aka Levelord (участвовал в разработке Duke Nukem 3D, SiN, Heavy Metal F.A.K.K. 2, аддона к Quake II) свой взгляд на то, как делать интересные игры: «Первый и самый существенный вопрос, на который надо ответить, — будь ваша игра

хоть шутером, хоть чем-то еще, — интересна ли она? В первую очередь этот вопрос обращен, конечно же, ко всей игре в целом. Но задаваться им следует и при разработке отдельных компонентов, включая проектирование уровней.

По ходу разработки его нужно задавать множество раз. Интересность нередко приносится в жертву ради каких-то передовых решений, и основной упор делают не на увлекательность игры, а на внешнюю эффектность. Парадокс, но при этом многие игры просто не интересны! Они выглядят великолепно, но играть в них не хочется. Современные технологии — это здорово, когда они добавляют новые возможности для оружия или, к примеру, позволяют игре идти без тормозов. Но зачастую разработчик тратит на них уйму времени, забывая о главном — увлекательности игры!

Интересность часто приносится в жертву реализму. Очень хорошо, что игры становятся реалистичными и достоверными, но становится очевидным и побочный эффект «реалистичности». Слишком часто интересные задумки и отличные идеи отбрасываются только потому, что разработчики заявляют: «В реальной жизни на такой скорости нельзя мгновенно остановиться!» или «Настоящая пуля так не отскакивает!». Нет никаких четких правил, и единственный способ, который гарантировал бы занимательность игры, — испробовать ее в деле».

ла, что игроков нужно брать под руки и вести через всю игру — это необходимо прежде всего им самим! Организовать «мир, в котором можно жить» при одиночном прохождении даже сегодня практически нереально. Ведь чтобы игроку было интересно, его нужно наполнить множеством квестов (второстепенных целей). Да еще сделать так, чтобы они постоянно менялись.

В *The Elder Scrolls III: Morrowind* (далее — *Morrowind*), например, о главной цели вашего визита в игру напоминают. Но отклониться в сторону тоже можно — благо дополнительных квестов навалом. Однако их число не бесконечно. В сотый раз бесцельно дефилировать между Балморой и Вивеком — удовольствие для мазохистов. Выполнив большую часть заданий, игрок становится в *Morrowind* «человеком без определенных занятий» — виртуальным бомжом, который никому не нужен.

Попытки генерировать «новые» приключения, конечно, уже предпринимались (вспомните хотя бы *Diablo II*). Но действительно интересные истории может придумать только человек (во всяком случае, пока). Разработчики обращают

ся к добровольным помощникам — моделерам — выкладывают инструменты для создания и подключения квестов к игре и таким образом обеспечивают игровому миру постоянный приток новых событий.

ПОИСКОВАЯ ПАРТИЯ

Может показаться, что замечательных идей для квеста или мода, например к *Morrowind*, может быть сколько угодно. На самом деле это не так. Полет фантазии жестко ограничен возможностями игрового движка. Захотелось вам, допустим, вырастить игроку две дополнительные руки, чтобы в каждой паре сверкало по двуручному мечу. И все бы хорошо, да только для этого придется создавать четырехрукие варианты моделей игрока, да научить их махать мечами, да изготовить анимацию на каждое действие (спокойное состояние, бег, смерть и так далее).

Кроме того, придется объяснить движку, что этой модели позволено иметь в руках одновременно два двуручных меча. В общем — проблемы стремительно перерастают в непреодолимое препятствие. «Классических» сюжетов для квестов, которые не требуют кардинальной переделки и глубокого погружения в механику игры, гораздо меньше. Банальные «спаси», «принеси», «сопроводи», «убей» уже тысячекратно использованы.

Так или иначе, в подобных квестах используется извечная тема поиска.

Эту тему открыли когда-то писатели, и с тех пор она никак не может закрыться. Герои книг вечно чего-нибудь ищут. И в процессе часто находят... много удивительных приключений. Посмотрим, к примеру, как ее можно использовать в *Morrowind*. Тем более что инструментальный для нее — *The Elder Scrolls Construction Set* — подробно рас-

сматривался в нашем журнале.

Рассмотрим классический пример — поиски пиратского клада. Это «односторонний» квест, то есть игроку не надо куда-то возвращаться для того, чтобы получить награду. Его сверхзадача будет выполнена в момент нахождения сокровищ. Кстати, клад может иметь не только сугубо материальную ценность, его содержание зависит только от вас.

ДИАЛОГ ИЛИ КНИГА?

Первый вопрос, который необходимо разрешить: как передать игроку сведения о сокровищах? Диалог с NPC — не место для сообщения игроку объемной информации. Во-первых, потому, что диалог состоит из вопросов и ответов и всегда есть вероятность того, что игрок не додумается или пропустит нужный вопрос/ответ. Во-вторых, диалоговые тексты должны быть короткими. Техническая проблема заключается в ограничении на длину текста в диалогах, а психологическая — в том, что игроки не любят читать длинные диалоговые тексты.

Естественным и привычным источником информации



ции для нас являются книги и другие «печатные» объекты. В Morrowind огромное количество книг. Как игрок сможет выделить из общей массы нужные? Ответ напрашивается сам собой — они должны **выделяться** из общей массы. А раз так, то никакие стандартные манускрипты нам не подойдут. Модели нужно изготовить самому, только в этом залог их уникальности. Эту задачу легко выполнить в 3D MAX с помощью конвертера моделей TESExporter для TES. Конвертер можно скачать по адресу www.bethsoft.com/downloads/utis/TESExporterMax4.x.zip.

Внешний вид объекта — это, конечно, важно, но в книге главным должно быть содержание. Игроку нужно передать достаточно объемную информацию. Именно это делает новую книгу предпочтительнее любых диалогов. Итак:

— мы хотим заинтриговать игрока стимулом, в качестве которого выступает абстрактный «клад»;

— мы хотим добиться от него определенной реакции — подвигнуть на поиски этого «клада».

В таком случае нам необходимо сообщить ему максимум информации о предмете поиска: откуда взялся «клад», что он из себя представляет и где его искать. К моменту написания текста вы уже должны знать ответы на все эти вопросы.

Само описание тоже вызывает определенные проблемы. Во-первых, текст должен быть такого размера, чтобы любой игрок смог прочитать его достаточно быстро (люди сели играть в игру, а не книжки читать). Так что если текст большой, то его придется разбивать на несколько книг. Во-вторых, каждая из них должна содержать только часть сведений о «кладе» — и, кроме того, давать указания, где искать следующую книгу. В-третьих, само изложение не должно сильно

выбиваться из общего стиля, присущего книгам этого мира. В-четвертых, содержание книги не должно быть скучным. Труднее всего справиться с последним пунктом.

Боб Бейтс из Legend Entertainment как-то сказал: «Сочинительство — дело очень непростое... если вам не приходилось изучать литературные приемы и думать над отличиями между хорошим и плохим текстом, поручите написание текстов кому-нибудь другому».

Трудно что-либо добавить, но, с другой стороны, все неофициальные дополнения и модификации делают энтузиасты, которые таким способом самовыражаются. А если так, то не стоит ограничивать себя. Попробуйте поискать в себе писательские таланты, давайте читать тексты вашим друзьям и знакомым, прислушивайтесь к критике. Можно попробовать заинтересовать игрока не только кладом, но и рассказываемой в книге историей. Чтобы он искал следующую часть не только ради новых сведений о кладе, но и для того, чтобы узнать, «что там было дальше».

В таком случае используйте старый литературный приемчик — заканчивайте на самом интересном. К сожалению, разработчики нечасто пользуются этим методом, но все-таки в Morrowind есть несколько книг, которые можно использовать в качестве образца. Для ввода текста в игре используется упрощенная версия HTML (еще один повод посмотреть готовые тексты из других книг), так что никаких трудностей не ожидается.

После того как мы определились с «носителем» информации и тем, как игрок будет ее получать, остальное — дело техники. Нужно только поместить книгу в укромный уголок, разбросать «наживку» (книги,

в которых описывается местонахождение), создать трудности в виде монстров или конкурентов-клодоискателей.

МНЕНИЕ РАЗРАБОТЧИКОВ — ТОМ ХОЛЛ



Том Холл (Tom Hall) в представлении не нуждается. Один из основателей id Software и ION Storm знает секреты создания интересных игр не понаслышке: «В первую же минуту игрок должен понять, что нашел нечто потрясающее. Если ему придется изучать нудное введение или он заскучает прежде, чем начнется что-то интересное, — на проекте можно поставить крест. В идеале игроку должно быть все время интересно. Устанавливайте себе на здоровье любые правила (к примеру, персонаж не может нести одновременно более четырех предметов), но никогда не давайте игроку почувствовать, что его обманули. Кроме того, все, что вы делаете, должно быть забавным и увлекательным. Иногда дизайнеры слишком много внимания уделяют «модным» веяниям, добавляют в игру всяческие фишки, долго работают над художественным наполнением и забывают, что игроку хочется только одного — развлечься».

И колеса старой схемы повышения интереса закрутятся вновь.

■ ■ ■

Чтобы повысить интерес публики к своему продукту, продлить жизнь игре, разработчики используют разные хитрости. Если нельзя наполнить игру занимательными событиями настолько, чтобы геймеры остались в ней на год или два, они выпускают инструменты для редактирования. Возможностей открывается масса. И геймеры довольны, и разработчики. У каждого при этом свой интерес.

Как бы ни старались разработчики, они не могут наполнить игровой мир событиями, которые удерживали бы интерес игровой общественности год или два. Они делают по-другому — выпускают инструменты для редактирования игры и дают возможность игрокам самим создавать новые приключения. И это единственно возможный на сегодняшний день способ приблизиться к миру, в котором действительно можно жить. ■



**Снежные вершины, мрачные катакомбы и знойные пески
пустынь в новом боевике студии NovaLogic.**



snowball.ru
ураганные боевики

NOVALOGIC
www.novalogic.ru

DELTA FORCE®
ПЕРВАЯ КРОВЬ

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru. NovaLogic, NovaWorld и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

АВТОР: АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

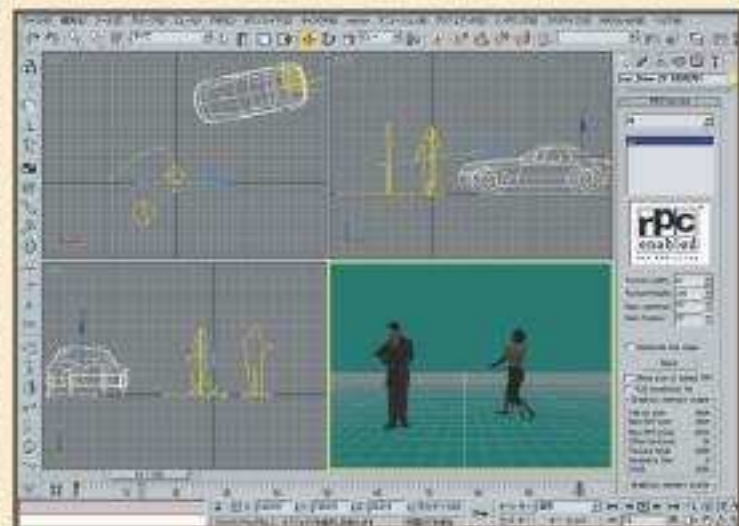
РЕАЛЬНАЯ ВИРТУАЛЬНОСТЬ

Где взять: www.cubicspace.com

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: До недавних пор сделать быстрое превью трехмерного объекта, выполненного, например, в 3DS Max, было непросто. Выход пакета RTRE (Real-Time Render Environment) существенно изменил расстановку сил на этом фронте: стало доступным то, о чем раньше трехмерщики могли только мечтать.

RTRE обладает прямо-таки фантастическими возможностями. Рендеринг в реальном времени сколь угодно сложной геометрии на аппаратном уровне (при этом, правда, надо сначала обработать текстуры входящей в комплект утилитой RTRE Texture Manager), полная интерактивность виртуальной среды вплоть до учета физической модели и поддержки пространственного позиционирования звука (не обошлось без ревербераций, фильтров и прочих вкусоностей). С RTRE пользователь фактически «играет в креатив», динамически меняя расположение и характеристики объектов в редакторе.

RTRE интегрируется с пакетами 3DS Max 4 и выше, а также VIZ. Несмотря на высокую стоимость, эта программа непременно станет незаменимым помощником не только профессиональному дизайнеру, но и креативному геймеру.



ВЕРДИКТ: Мини-революция в мире 3D-визуализации в реальном времени.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

АТАКА ГЕКСАГОНОВ

Где взять: www.eovia.com

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Редакторы трехмерной графики серии Carrara известны большинству игроделов. Не так давно компания Eovia, ставшая для Carrara мамой и папой одновременно, выпустила еще один крайне интересный редактор трехмерной графики. Новичка нарекли Hexagon 3D.

Создатели сделали ставку на удобный и при этом нетипичный интерфейс. И, судя по всему, не прогадали. Для того, чтобы освоить редактор с нуля, достаточно недели, максимум двух.



ВЕРДИКТ: Нельзя сказать, что Hexagon 3D превосходит другие 3D-редакторы, но благодаря простоте и удобству свою «экологическую нишу» в мире объемного моделирования он, несомненно, займет.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

В ПОЗЕ ЛОТОСА

Где взять: www.curiouslabs.com

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Компания Curious Labs преподнесла всем 3D-моделлерам очередной подарок — шестую версию трехмерного редактора Poser. Те, кто работал в ранних версиях этой программы, уже готовятся к освоению новой, для тех же, кто раньше пользовался другими 3D-пакетами, проведем краткий ликбез.

Возможности Poser легче всего описать на примере The Sims. Есть некий базовый комплект персонажей, над которыми можно совершать те или иные действия. Переодевать, менять цвет волос, глаз, выбирать национальность. Уподобившись пластическому хирургу, можно даже изменять пол персонажа. Poser предоставляет пользователю те же самые возможности, только в значительно большем объеме. Да и модельки здесь не чета каким-нибудь примитивным низкополигональным симсам...

Разумеется, только этим привлечь пользователей не получится. Утилита обладает простым и дружелюбным интерфейсом. Основные операции проводятся в центральном окне, по периметру которого располагаются инструменты редактирования для быстрой подгрузки заранее заготовленных поз. Здесь же можно определить настройки камеры.

Помимо настройки формы и положения персонажей, в главном окне можно назначить освещение, тип манипуляции с объектами, а также выделить на модели отдельные части и перенести их в отдельные окна.

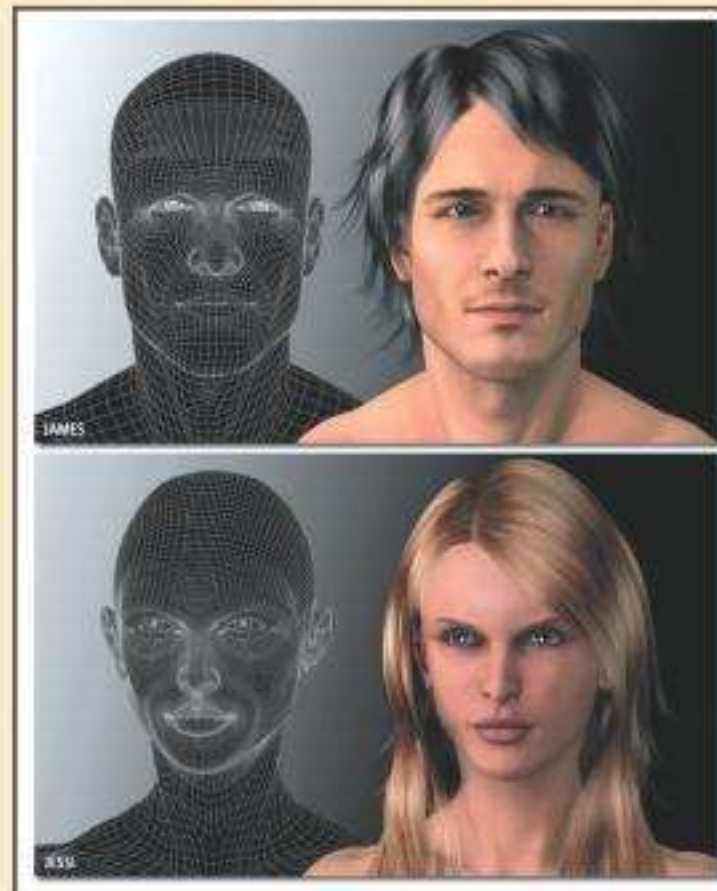
Программа построена по принципу виртуальных комнат: Face Room, Hair Room,

Material Room, Cloth Room и т.д. В Face Room можно настроить внешний вид и выражение лица персонажа: изменить форму носа, подправить разрез глаз, оттопырить ушки, изменить губы, подкорректировать язык и даже добавить морщины. Также в Poser включены несколько стандартных наборов для задания эмоций человека: радости, страха, грусти и ярости.

В Cloth Room настраивается одежда персонажа. Изначально любая моделька человека создается в голом виде. Затем ее начинают одевать — в сцену простыми кликами мышки добавляется одежда. Ведет она себя при этом крайне реалистично, что позволяет добиться максимально естественной картинки. Достаточно, например, добавить в параметры костюма значение «ветер», и полы длинной одежды начнут красиво развеваться. В окне Hair Room открываются практически безграничные возможности по настройке причесок. Когда персонаж «собиран», приходит время для его «объединения» в окне SetUP Room.

Несмотря на то что Poser изначально создавался для моделирования людей, в нем совсем несложно создавать практически любых живых существ, как вымышленных, так и реально существующих. В пакет даже заложено несколько стандартных поз, свойственных различным животным. Начинающие моделлеры любят развлекаться, придавая животные позы моделям людей. Два-три клика, и вот уже рыцарь, закованный в броню, изогнул спинку, как тигр перед броском...

ВЕРДИКТ: Функциональный, но при этом достаточно простой трехмерный редактор. В новой версии разработчики дополнительно упростили интерфейс и добавили множество новых возможностей.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

АСЫ

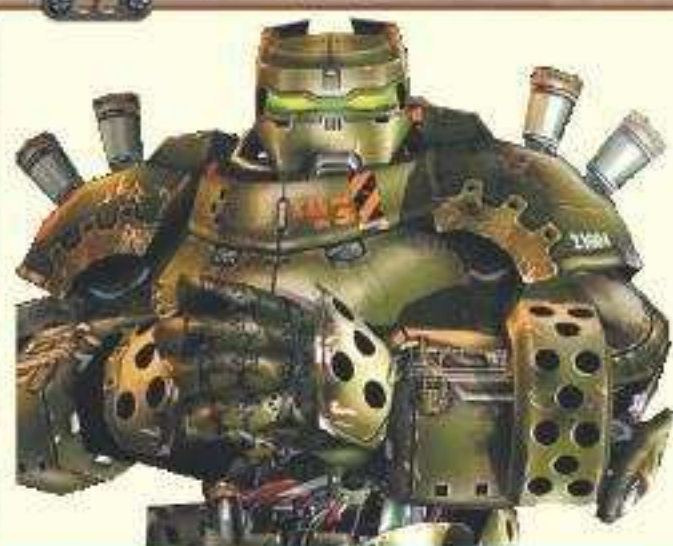
НАД

ВЬЕТНАМОМ™

Война еще не закончена, армии США нужны новые пилоты!
Не подведи Дядю Сэма, офицер!



© 2005 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены. © 2005 «Game Factory Interactive». All rights reserved.
© 2005 «Artemica Entertainment». All rights reserved.
Розничная продажа в магазинах фирмы "М.видео". Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>



ПАВЕЛ СЕВЕЦ

ИГРОВОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ УРОКИ СКРИПТОПИСАНИЯ 3

Замедление в духе «Матрицы» (slo-mo) впервые было использовано в **Max Payne**. После этого многие игроделы еще не раз пытались выехать за счет slo-mo, но, увы, большинство «замедленных» проектов провалились. Исключением должна стать грядущая **F.E.A.R.**. Пока еще не совсем понятно, как разработчикам удастся совместить вид от первого лица и замедление, но... мы попробуем сделать это раньше **Monolith**. Сегодня мы продолжим изучать принципы построения игровых скриптов на примере **Unreal Tournament 2004** и создадим настоящий slo-mo-мод, превращающий игру в захватскую «Матрицу» с лазерными пушками и... возможностью играть по сети.

Все упоминаемые в статье программы и файлы можно взять с нашего диска.

КОНЦЕПЦИЯ МОДИФИКАЦИИ

Что такое комбо в UT2004, знают, наверное, все. Но далеко не все знают, что разработчики оставили модмейкерам возможность подключать до 16 дополнительных комбо. Изначально же их в игре менее десятка. Для непосвященных поясним, в чем их суть: когда уровень адреналина равен 100 единицам (за счет отстрела вражин или подбора адреналиновых капсул), игрок может быстро нажать определенную комбинацию из четырех клавиш (**Вперед, Назад,**

Влево, Вправо) и тем самым активировать соответствующее комбо (невидимость, скорость и некоторые другие). Длительность комбо ограничена из соображений игрового баланса, поэтому через несколько секунд сверхспособности пропадают.

Разберемся, какие у нас есть возможности для создания slo-mo-комбо. Во-первых, существует функция замедления скорости игры. Во-вторых, можно изменять характеристики движения самого игрока, в том числе скорость бега по земле и высоту прыжка. Что если объединить эти две возможности?

Однако мы хотим сделать полноценный сетевой мод, а не просто некое абстрактное slo-mo для зарубов с ботами. И тут могут возникнуть трудности. Что делать, когда, например, один игрок только начал комбо, а второй его уже окончил? Все эти моменты мы обязательно учтем.

РЕАЛИЗАЦИЯ

Подробно рассмотрим все аспекты программирования мода. Во-первых, создаем пустой проект под названием **Matrixed** и загружаем его в **UDE** (как это сделать, смотрите в первой части цикла «Игровое программирование»). В моде у нас будут присутствовать всего два класса. Первый будет отвечать за комбо, а второй — за мутатор, добавляющий его в игру.

Класс комбо (ЛИСТИНГ 1)

Любое игровое комбо является наследником класса **Combo** и переопределяет ряд методов и свойств родительского класса. Итак, после заголовка класса **MatrixCombo** (строка 1) объявляем пару дополнительных переменных (строка 2) — **LeftTrail** и **RightTrail**, которые мы используем для создания эффекта трассирующего следа от ног игрока (как в комбо **Speed**). Стоит отметить одну особенность: данные переменные объявляются после лексемы **var**, а не **var()**, потому что предназначены только для внутреннего использования объектом класса.

В строке 3 переопределяем метод **StartEffect**, который отвечает за начало



Эпизод «Возвращение блудного терминатора».

КАЗУСЫ СЛО-МО



Непослушные ноги хотели в небо.



Эростимуляция из энергетической пушки.

ИСХОДНЫЙ КОД МОДИФИКАТОРА

Листинг 1. Класс slo-mo-комбо

```

1 class MatrixCombo extends Combo;
2 var xEmitter LeftTrail, RightTrail;
3 function StartEffect( xPawn P )
4 {
5     LeftTrail = Spawn( class'SpeedTrail', P, P.Location, P.Rotation );
6     P.AttachToBone( LeftTrail, 'lfoot' );
7     RightTrail = Spawn( class'SpeedTrail', P, P.Location, P.Rotation );
8     P.AttachToBone( RightTrail, 'rfoot' );
9     P.AirControl *= 5;
10    P.GroundSpeed *= 5;
11    P.WaterSpeed *= 5;
12    P.AirSpeed *= 5;
13    P.JumpZ *= 3;
14    Level.Game.bAllowMPGameSpeed = true;
15    Level.Game.SetGameSpeed( 0.3 );
16 }
17 function StopEffect( xPawn P )
18 {
19     local xPawn X;
20     if ( LeftTrail != None ) LeftTrail.Destroy();
21     if ( RightTrail != None ) RightTrail.Destroy();
22     foreach DynamicActors( class'xPawn', X )
23     {
24         if ( X != P && X.CurrentCombo != None )
25             if ( X.CurrentCombo.isA( 'Matrix' ) )
26             {
27                 Level.Game.SetPlayerDefaults( P );
28                 return;
29             }
30     };
31     Level.Game.SetPlayerDefaults( P );
32     Level.Game.SetGameSpeed( 1.0 );
33 }
34 defaultproperties
35 {
36     ExecMessage="Matrixed"
37     Duration=6.000000
38     keys(0)=4
39     keys(1)=4
40     keys(2)=8
41     keys(3)=0
42 }

```



Увернуться от осколков Flak Cannon?
В slo-mo-мутаторе — без проблем.



Обогнать ракету Redeemer'a тоже несложно



Листинг 2. Класс мутатора, добавляющего в игру slo-mo-комбо

```

1 class Matrixed extends Mutator;
2 var xPlayer NotifyPlayer[32];
3 function Timer()
4 {
5     local int i;
6     for ( i = 0; i < 32; i++ )
7         if ( NotifyPlayer[i] != None )
8         {
9             NotifyPlayer[i].ClientReceiveCombo( "Matrixed.MatrixCombo" );
10            NotifyPlayer[i] = None;
11        }
12 }
13 function bool IsRelevant( Actor Other, out byte bSuperRelevant )
14 {
15     local int i;
16     if ( xPlayer( Other ) != None )
17     {
18         for ( i = 0; i < 16; i++ )
19         {
20             if ( xPlayer( Other ).ComboNameList[i] == "Matrixed.MatrixCombo" )
21                 break;
22             else if ( xPlayer( Other ).ComboNameList[i] == "" )
23             {
24                 xPlayer( Other ).ComboNameList[i] = "Matrixed.MatrixCombo";
25                 break;
26             }
27         }
28         for ( i = 0; i < 32; i++ )
29             if ( NotifyPlayer[i] == None )
30             {
31                 NotifyPlayer[i] = xPlayer( Other );
32                 SetTimer( 0.5, false );
33                 break;
34             }
35     }
36     if ( NextMutator != None )
37         return NextMutator.IsRelevant( Other, bSuperRelevant );
38     else return true;
39 }
40 defaultproperties
41 {
42     FriendlyName="Matrix Combo"
43     Description="Adds slo-mo feature. |by IGROMANIA."
44 }

```



Кто не увернулся, тот и фраз!



Так выглядит ракета в режиме slo-mo

действия комбо. Аргументом данного метода является объект класса **xPawn** — игрок, активировавший комбо.

Далее инициализируем так называемые **эмиттеры** (строки 5 и 7). Этот термин наверняка знаком всем, кто работал с системами частиц, например в **3DS Max**. Эмиттер — это источник испускаемых частиц, которые ведут себя по определенным законам. В нашем случае создаваемые объекты относятся к классу **SpeedTrail**, частицы такого эмиттера образуют трассирующий след, чем-то напоминающий световой меч из **Star Wars**. Эти объекты мы закрепляем на ногах игрока (строки 6 и 8) командами **AttachToBone(X,Y)**, где **X** — имя прикрепляемого объекта, а **Y** — название кости скелета персонажа, к которой присоединяется **X**. В качестве костей скелета мы используем **rfoot** (правая ступня) и **lfoot** (левая ступня). Теперь у игрока в режиме **slo-mo** появится визуальный элемент «огонь из-под копыт»!

Следующий шаг — улучшение физических характеристик игрока. В строках 9-13 модифицируем скорость перемещения игрока по земле, в воздухе, под водой, высоту прыжка и управление в воздухе. При изменении свойств используется операция **X *= Y** (увеличить значение **X** в **Y** раз), хорошо известная каждому, кто программировал на **C++**.

Обращаясь к объекту **Level.Game**, мы разрешаем изменение скорости в мультиплеере (строка 14) и замедляем скорость игры до 30% (строка 15). Теперь новое комбо будет отвечать всем нашим требованиям.

Однако комбо должно быть завершено через какое-то время, поэтому мы должны также переопределить метод **StopEffect** (строка 17). В строках 20-21 уничтожаем ранее созданные эмиттеры. Затем нужно выяснить, можно ли возвращать прежнюю скорость игры (возможно, какой-то игрок еще выполняет комбо в этот момент). Для этого используем новый тип цикла — **foreach** (строка 22), с помощью которого можно перебрать все имеющиеся объекты требуемого класса (текущий элемент цикла — пе-

ременная **X**). Проверяем три условия (строки 24-25), обозначающих, что кроме нас кто-то еще выполняет комбо. Если условия выполнены, сбрасываем значения характеристик игрока на значения по умолчанию и выходим командой **return** (строки 27-28). Если цикл завершился, но ни одной «коллизии» не обнаружено, мы можем сбрасывать не только значения для игрока, но и скорость игры на уровне (никаких последствий это не вызовет).

Нельзя обойтись и без важнейшей стадии создания комбо — задания параметров по умолчанию (строки 34-42). Тут мы определяем: сообщение, появляющееся на экране в момент выполнения комбо, длительность комбо в секундах и четыре клавиши, быстрое последовательное нажатие на которые запускает комбо. В качестве цифровых значений можно использовать следующие: 1 — Вперед, 2 — Назад, 4 — Влево, 8 — Вправо. Разумеется, при этом учитывается раскладка клавиатуры игрока.

Рассмотренный класс теперь нужно использовать в связке с мутатором, который добавит новое комбо в игру.

Класс мутатора (ЛИСТИНГ 2)

Принцип работы мутаторов мы уже рассматривали в предыдущих статьях данного цикла, поэтому остановимся на отдельных деталях, отличающих этот модификатор от созданных ранее (в двух предыдущих статьях). Итак, главные отличия — появление массива ссылок **NotifyPlayer** (строка 2) и функции **Timer** (строка 3). Первый служит для учета новых игроков (по сути — обычная очередь). Таймер же с заданной периодичностью отслеживает, кому нужно «дать» комбо.

В строках 13-39 представлена уже знакомая нам функция **IsRelevant**, отвечающая за применимость мутатора, а заодно выполняющая почти всю полезную работу по модифицированию геймплея. Объектами изменения являются сами игроки, поэтому прежде чем добавлять им новое комбо

(строка 24), следует убедиться, что данный объект — игрок (строка 16). После проверки в цикле перебираются элементы списка имеющихся комбо-приемов, на первое свободное место записывается название нашего **slo-mo-комбо**.

Мало просто добавить новый элемент в список, надо еще создать объект класса **MatrixCombo**. Поэтому в строках 28-35 явным образом сохраняем ссылку на игрока, которому мы хотим добавить новую возможность. Тут нам поможет массив **NotifyPlayer** — в его первый найденный (в цикле) пустой элемент нужно сохранить ссылку. После этого запускаем таймер и указываем, что он должен однократно (значение **false** в качестве второго аргумента) сработать через полсекунды.

Таймер (строки 2-12) функционирует предельно просто: один раз просматривается весь массив **NotifyPlayer**, как только обнаруживается непустой элемент (объект класса **xPlayer**), ему добавляется новое комбо функцией **ClientRecieveCombo**, после чего ссылка из массива удаляется.

Поскольку наш мутатор может быть далеко не единственным, мы должны проверить совместимость с остальными модификациями. Такая проверка у нас осуществляется в строках 36-38 и является стандартной.

Наконец, мы задаем у мутатора параметры по умолчанию (строки 40-44) — текстовые описания. После компиляции мутатор можно использовать в игре.



Вот и подошел к концу наш вводный экскурс в мир игрового программирования. Мы научились не только синтаксису Си-подобного языка скриптов **UT2004**, но и познакомились с объектно-ориентированным программированием, главными объектами игры, научились анализировать имеющийся игровой контент с целью создания собственного.

Цикл завершен, но тема далеко не закрыта, потому как в будущем мы еще не раз обратимся к игровому программированию при создании собственных модификаций. ■

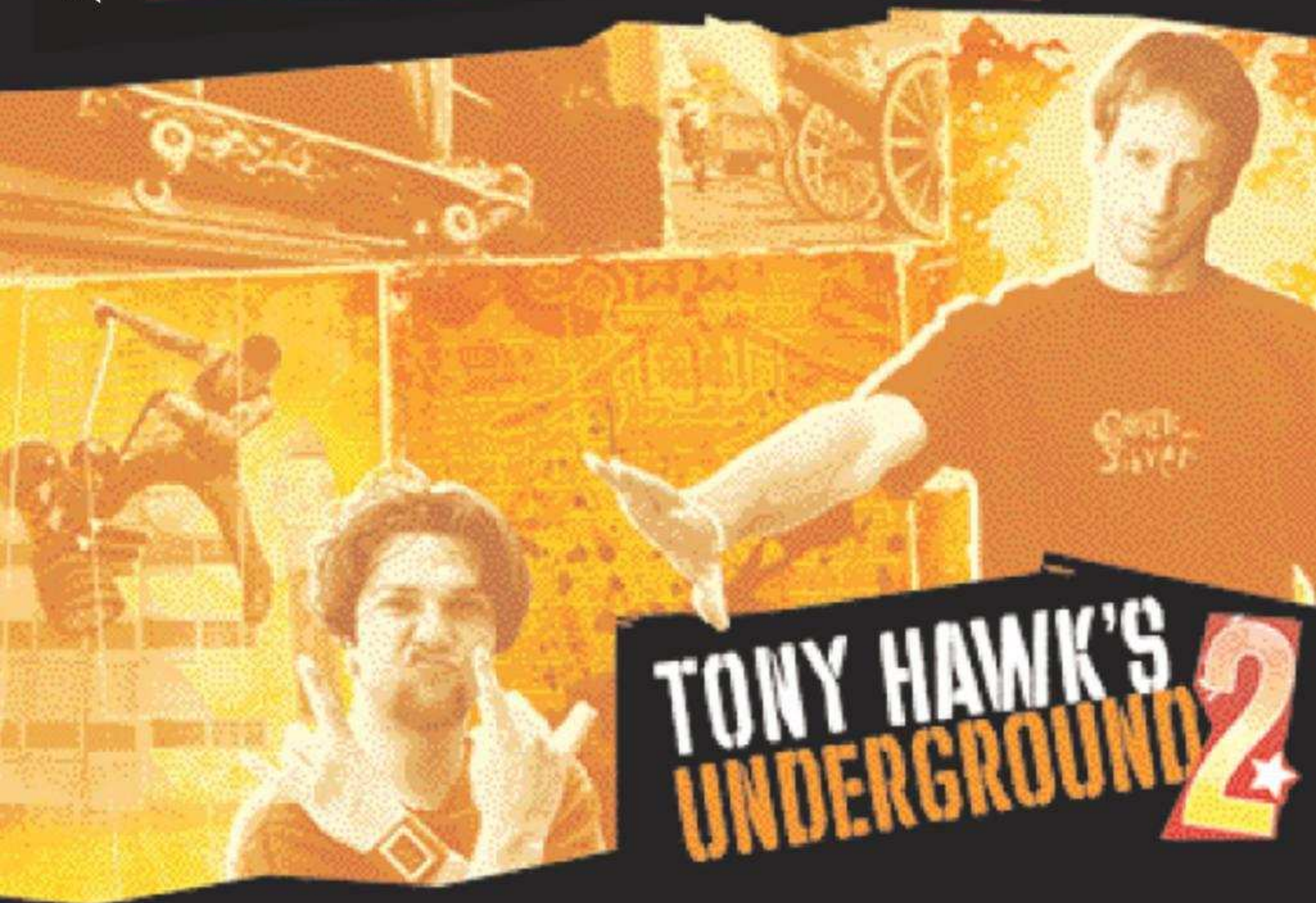


Бежать под ракетным обстрелом нелегко, но в замедлении — вполне реально.



В замедленном режиме можно снимать просто фантастические скриншоты.

СВОЙ В ДОСКУ!



"ПУТЕШЕСТВИЕ В УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ МИР СКЕЙТБОРДА" AG.RU



Технология Intel® Hyper-Threading на платформе Intel® Pentium® 4 обеспечивает отличную скорость и плавность работы игры





ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и вскрытию игр принимаются на адрес gamedev@igromania.ru

Хочу попросить у вас совета. Если послать какой-нибудь сценарий к разработчикам игры, то есть какие-нибудь шансы на то, сделают ли по нему кампанию? Я тут сочинил рассказ по Warcraft III: The Frozen Throne и хотел бы отправить его в Blizzard или какому-нибудь мододелу, например Darky. Как вы думаете, у меня может что-нибудь получиться? Заранее спасибо.



В Blizzard над сценариями игр работают высокопрофессиональные сценаристы.

Если ваш рассказ настолько выдающийся, что идеально подходит на роль сценария для какой-либо игры, шанс на то, что по нему сделают игру или кампанию, есть, хоть и мизерный. Но именно что мизерный. На практике игры или отдельные миссии иногда делают по рассказам известных фантастов. Фантастам за это, само собой, платят весьма солидные деньги.

Но чаще разработчики игр сами нанимают известных писателей, чтобы те писали для них сценарии. Ведь только целенаправленно работая над сценарием именно для компьютерной игры, можно сделать его идеальным. Разработчики исходят из того принципа, что проще отшлифовать текст и максимально адаптировать его под игру, чем подгонять геймплей под уже существующий рассказ/роман/повесть.

Впрочем, все мы с вами знаем, что «виртуализация» некоторых литературных произведений — явление не редкое. Но и в этом случае для игры обычно пишут отдельный сценарий. Использовать авторское произведение напрямую практически невозможно.

Хотел бы узнать, как в 3D Max можно сделать снег. Я нарисовал средневекового рыцаря в Z-brush, экспортировал в «Макс», но программу эту я знаю не очень хорошо. Мне нужен именно заснеженный задник для сцены.

Загрузите программу, сконструируйте любой ландшафт и покройте его текстурой снега. Вполне можно использовать стандартную сцену, поставляющуюся в версиях 3D Max 4 и выше, — `antarktica.max`. Теперь в окне проекции вида сверху определите прямоугольник-испускающий систему частиц типа снег. Делается это следующим образом: в панели **Create** кликните на список **Particle Systems**, высветится окошко с несколькими типами систем частиц: буран, снег, туча, спрей...

После этого кликните на кнопку **Snow** и определите размеры испускателя в проекции **Top**.

Можно нажимать на кнопку **Play Animation** в правом нижнем углу экрана и любоваться анимацией. Качественный снегопад готов. Но вот незадача — небеса разверзли хляби лишь в нулевом кадре, да и количество снежинок мало. И на землю они падают слишком быстро. Цвет тоже не мешало бы подправить.

Внесем необходимые изменения. Кликните на свиток **Parameters** в меню **Modify**, увеличьте число снежинок в проекциях и при визуализации со 100 до, скажем, 800. Главное, не ставьте совсем уж большое число: больше пятидесяти тысяч точно не стоит, такие объемы информации не потянет ни один современный компьютер. В меню **Flake Size** уменьшите размер снежинок до единицы. За скорость падения частиц отвечает параметр **Speed**: его также следует поставить на единичку, тогда снежинки будут медленно планировать на землю.

Включайте анимацию — оценивайте результат. Все отлично, только вот снежинки дергаются, как больные в припадке эпилепсии. Чтобы избавить несчастных от «падучей», снизьте значение в поле **Variation** до 0,3—0,4. Еще два параметра частиц — вращение и скорость — определяются пунктами **Tumble** и **Tumble Rate**. Когда отрегулируете их до желаемых величин, завершите сцену, зафиксировав параметры **Start** (задайте значение 40, и снежинки станут падать за сорок кадров до нулевого) и **Life** (ставьте 50, параметр определяет время нахождения одной снежинки на экране).

Чтобы придать сцене реалистичности, измените материал, из которого слеплены снежинки. Зайдите в меню **Material Editor** и жмите кнопку **M** на клавиатуре. Создайте новый материал и установите параметр **Material Effects Channel** равным 1. Выберите пункт **Assign Material to Selection**, тем самым вы присвоите новый материал системе частиц.

Можете рендерить сцену (пункт **Render**) и сохранять файл. Если будет желание и предполагается, что витязь стоит не в тени, а на солнышке, то можно добавить в сцену параметр, определяющий блеск снега. Откройте окно видеомонтажа (пункт **Video Post** в меню **Rendering**). Определите для визуализации окно проекции **Perspective** через кнопку **Add Scene Event**. Наложите фильтр **Lens Effects Highlight** кнопкой **Add Image Filter Event**. В меню **Setup** поставьте галку на пункте **Effects ID 1** (на вкладке **Properties**). На свитке **Preferences** установите подходящие значения **Size** и **Points**. Можете нажимать **Execute Sequence** в окне **Video Post** и наслаждаться результатом работы.



В «Максе» можно создавать красивейшие «снежные» сцены.

В игроманских статьях я часто встречаю слово «тайл», но до сих пор не разобрался, что же оно означает. Объясните?

По сути тайл — это некая картинка строго фиксированного размера. Нарисована она таким образом, что при сопоставлении с другими такими же картинками (тоже тайлами) получается законченное изображение. Подогнаны картинки так, что швов на результирующем полотне не заметно. Ближайшая аналогия, помогающая представить принцип составления тайлов в результирующую картинку, — паркет, которым часто выкладывают полы в квартирах.

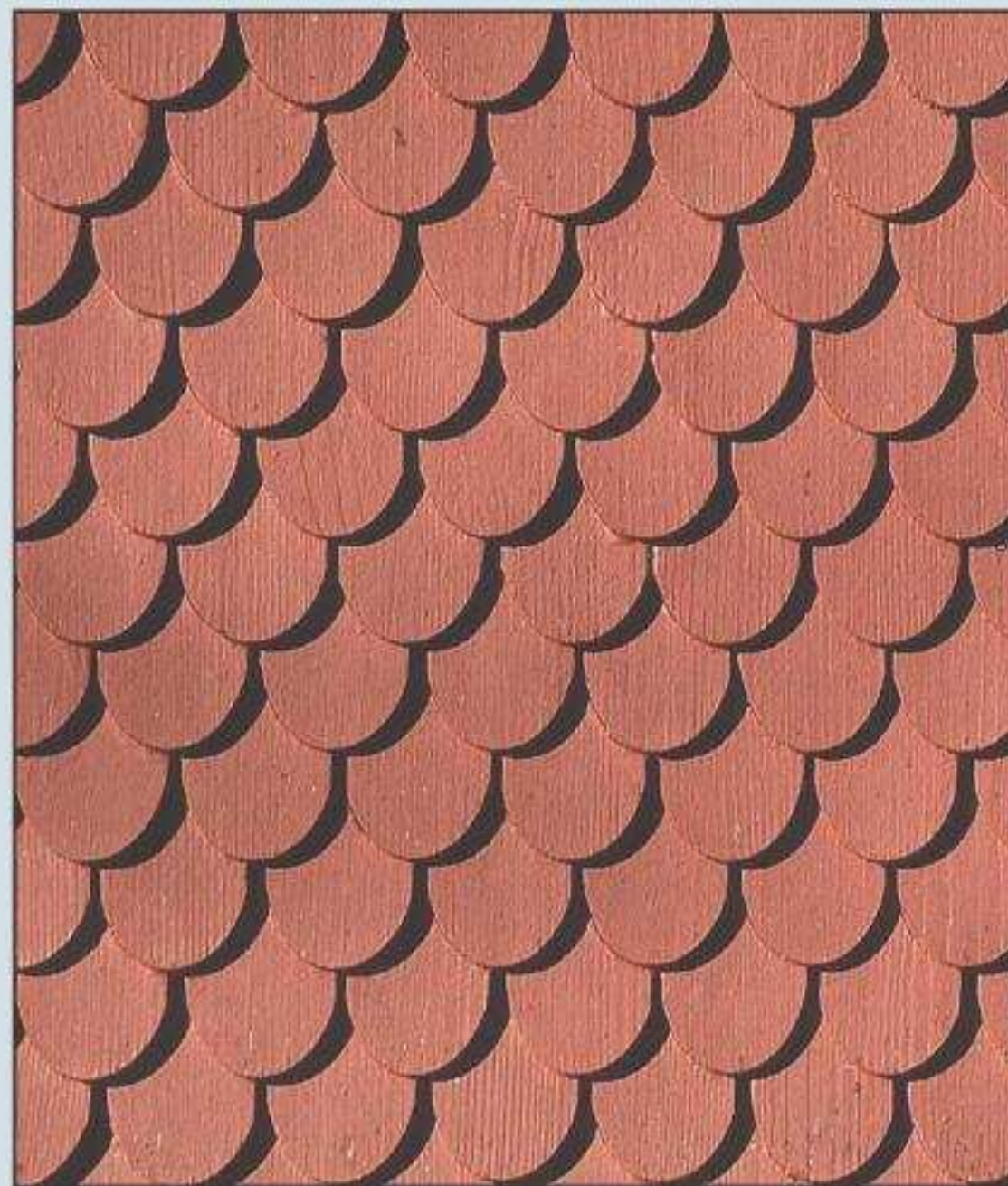
Элементарный тайл — это квадрат. Он симметричен как по вертикали, так и по горизонтали. Если покрасить такой квадрат в зеленый цвет и состыковать друг с другом, то получится простейшая поверхность, имитирующая, например, траву. Стоит добавить к такой «траве» еще несколько тайлов, например серого цвета, и получится импровизированная дорога. Всего нескольких видов тайлов достаточно, чтобы рисовать примитивные карты, к примеру, для варгеймов или походных стратегий.

А теперь изучим затраты, которые от нас потребуются для создания карты размером в, например, 512x512 клеток. Допустим, что сам тайл имеет размеры 32x32 пикселя, значит — в памяти компьютера он занимает 1024 байта (то есть один килобайт).

Получается, что самая несложная карта займет около 262 килобайт плюс место на хранение самих тайлов. А теперь представьте, что ту же область вы нарисовали вручную. В памяти бы она заняла не килобайты, а многие мегабайты. Именно из соображений объема тайловые карты используются в подавляющем большинстве двухмерных и трехмерных игр.

Тайлы примитивной геометрической формы — квадраты, ромбы, прямоугольники — удобны только при виде сверху. Что делать, если нужна стандартная для RTS изометрия? В этом псевдо-3D-пространстве размеры тайла можно определить, ис-

ходя из следующих принципов. Длина тайла — расстояние от самой левой до самой правой точки изображения. Ширина — от самой «дальней» до самой «ближней» точки к зрителю. Высота — по сути, «толщина» тайла. Чтобы создать эффект объема, достаточно ширину сделать меньше длины примерно в два раза. Изменяя соотношение, можно немного изменить угол проекции.



Классический пример тайлов в жизни — черепица на крыше.

Вопрос месяца

Поспорили с другом. Он утверждает, что помимо онлайн-стратегий есть еще некие «массовые». То есть, например, Warcraft III не является массовой игрой, а всего лишь мультиплеерной. Я условно понимаю, о чем он говорит, но с таким разделением никогда не сталкивался. Если можно играть в интернете, то для меня это просто онлайн-стратегия. Может, есть и какие-то еще виды?

Онлайн-стратегии — это не совсем **Warcraft**. Такие игры давно покинули родное лоно домашнего винчестера и отправились в неизведанные просторы Глобальной Сети. Истинно онлайн-стратегии хоть и уступают в популярности онлайн-ролевым играм (RPG), но постоянно отламывают от последних изрядный ломоть геймерского внимания. Аббревиатуры их поджанров происходят от жанров «одиночных» стратегий с добавлением приставки из трех букв **ММО** (Massively Multiplayer Online), например **ММОТРС**, **ММОТБС** и так далее.

Не стоит путать онлайн-стратегии с мультиплеерными режимами в обычных стратегиях. Например, в том же **Warcraft III** на одном поле боя могут встретиться армии сразу нескольких игроков, в реальном мире подчас разделенных океанами. Однако это не делает игру «массовой». В настоящих онлайн-играх участвуют одновременно сотни, а то и тысячи игроков, ведутся рейтинги самых знаменитых полководцев, а на большой стратегической карте геймер может воочию убедиться, какая часть бескрайних игровых просторов находится под его контролем.

Еще есть **РВЕМ** (Play By E-mail) — это особая ветвь мультиплеерных и онлайн-стратегий с долгой и интересной историей. Некоторые люди любят играть в шахматы по телефону. Один игрок звонит и говорит противнику свой ход, противник звонит на следующий

день и объявляет свой. Такая партия может затянуться на несколько недель, а то и месяцев. **РВЕМ** — реинкарнация этой старой народной забавы в цифровую эпоху. Игроки объявляют свои ходы по электронной почте. Вернее, им не нужно описывать ходы вручную — за них все сделает сама игра. А также примет по почте ответный ход и изобразит его на экране в каком-нибудь более или менее наглядном виде, например точками на стратегической карте, а иногда даже и вполне себе красивой графикой под стать современным стратегиям. В наш век быстрых сетей, когда все цивилизованное человечество (исключая Россию) в массовом порядке переходит на **ADSL** и спутник, **РВЕМ**-стратегии выглядят очень странно. Но и у них есть своя аудитория — весьма, кстати, обширная.



БИБЛИОТЕКА ГЕЙМЕРА

ВСЕ О КНИГАХ ПО КОМПЬЮТЕРНЫМ ИГРАМ

Кое-как смирившись с тем фактом, что игроки — это не те жирные фрики с толстыми очками и увесистым геморроем, которые существуют в воображении усредненного обывателя, а вполне нормальные люди, которые успешно учатся, делают карьеру и встречаются с девушками (иногда, правда, они кого-нибудь убивают, но ведь у всех свои недостатки), реакционная общественность никак не хочет поверить в то, что у них (то есть у нас с вами, друзья) есть хоть какой-то намек на интеллект. Дескать, они только и знают, что играть в свои тупые игры — в картинные галереи не ходят, Окуджаву не слушают, к книгам даже не притрагиваются. «Мы должны защитить наших детей от компьютерных игр! — заявил в 2001 году британский принц Чарльз. — Пусть лучше читают книги, это полезнее». Товарищу принцу стоило бы хоть изредка открывать газеты и заходить на новостные сайты, иначе бы он знал, что по результатам недавнего исследования среднестатистический игрок тратит на чтение едва ли не больше времени, чем на игры. А что если эти книги еще и были бы написаны по мотивам компьютерных и видеоигр?..

Как у старших

Кому пришла в голову светлая мысль писать книги по играм, доподлинно неизвестно, но очевидно, что и эту традицию игровая индустрия позаимствовала у своего «старшего брата» — кинематографа (там в порядке вещей шкрябать комиксы и книжки по любому заметному фильму). Пока подобная литература еще в диковинку (особенно у нас), но это временно.

Игровую литературу можно поделить на несколько категорий: книги прикладного характера по программированию, дизайну, проектированию уровней, пособия для начинающих и тех, кто слабо разбирается в играх (например, «PlayStation 2 для чайников» — такая книга действительно есть, хотя что сложного в приставках? Вставил диск — и играй), аналитические издания, где освещается история какого-то жанра от древнейших времен и до наших дней (**Game Guru Role-Playing Games**), так называемые success story (история самых успешных компаний-разработчиков и их самых заметных сотрудников), прямое переложение сюжета какой-либо игры, его переосмысление или развитие (книги по **Baldur's Gate**, **Planescape: Torment**), подробная история разработки какой-либо мегапопулярной или очень ожидаемой игры (**Raising the Bar о Half-Life 2**), а также всевозможные арт-буки (сборники иллюстраций), комиксы и тому подобная макулатура.

Half-Life 2: Raising the Bar

Наибольший интерес для нас с вами представляет книга Дэвида Ходжсона **Half-Life 2: Raising the Bar — A Behind the Scene Look**, где подробно рассказывается о том, как разрабатывались Half-Life и Half-Life 2. Для любого фаната «Халфы» это воистину бесценная вещь, ибо там столько любопытных деталей, что мы едва удержались от того, чтобы пересказать ее здесь целиком. Вкратце о самом интересном.

Valve Software была создана в 1996 году Гейбом Ньювеллом и Майком Харрингтоном. В штат, как и в случае с **ION Storm**, были набраны в основном моддеры из **Quake**-комьюнити, которые раньше никогда не работали в игровых компаниях. В разработку сразу же были запущены два проекта



Ранний вариант модели Гордона Фримена. Сами разработчики тогда в шутку называли его «Ivan the Space Biker».

под кодовыми именами **Prospero** и **Quiver** (оба на движке Quake). Первый планировался как онлайн-ролевая игра, второй — как шутер с максимально интуитивным управ-



ЧТО МЫ УЗНАЛИ ИЗ RAISING THE BAR О HALF-LIFE...



■ Босс Big Mama (Gonarch) из первой части Half-Life — это взрослый headcrab. Поскольку в «детстве» headcrab'ы маленькие и слабые, лишь единицы из них вырастают до таких размеров.

■ Black Poison Headcrab (который одним-единственным укусом снимает 99% жизни) планировали сделать еще в первом Half-Life, но из соображений баланса его пришлось выкинуть.

■ В первоначальном варианте сценария Гордон Фримен по прибытии в Ксен должен был освободить вортигентов и Alien Grunt'ов (здоровяки с органическими пушками, которые стреляли мухами-пулями), и в дальнейшем они выступали бы уже на его стороне. В итоге все же было решено приберечь эту идею для второй части.

■ Моделлеры сделали Alien Grunt'ов слишком большими, поэтому они часто застревали в узких местах. Это стало хорошим уроком для Valve — после этого случая разработчики стали лучше координировать работу друг с другом.

■ Удачное название для игры придумывали несколько месяцев. Оно должно было быть узнаваемым, оригинальным и отражать смысл игры. В результате авторы пришли сначала к **Half-Dead** и только потом — к **Half-Life**.

■ Охранник Барни первоначально был создан лишь для отработки некоторых технических деталей, но когда разработчики увидели, на что он способен, они решили добавить дружественных персонажей, с которыми можно было бы взаимодействовать.

■ При создании одежды спецназовцев в Half-Life преследовались две цели: во-первых, она должна была быть похожей на настоящий камуфляж, а во-вторых, быть различимой на фоне любых текстур.

■ Главного героя игры поначалу хотели назвать Dyson Poincare (имя взято у физика Гордона Дайсона, фамилия — у французского математика Jules Henri Poincare). Однако Гейб Ньювелл посчитал это имя слишком сложным и предложил более удобный вариант — Гордон Фримен. Придумал он его, кстати, по дороге в японский ресторанчик, когда ехал вместе с несколькими своими коллегами на ланч.

...И HALF-LIFE 2



■ Combine Advisor'ы (те, кто, собственно, и руководит оккупационными силами на Земле; увидеть их можно в последних уровнях) создавались по образцу того гигантского мозга, который показывают в самом начале фильма «Дюна».

■ На создание уровня с синими гидрами, который показывали задолго до выхода игры, ушло шесть месяцев работы, но из финальной версии игры его все же выкинули: наблюдать за гидрами было интересно, а вот играть — скучно.

■ Прототипом багги послужил автомобиль Samango образца 1968 года.

■ Как и в случае с Барни, катамаран создавали для тестирования и лишь потом его сделали полноценным элементом игры.

■ При моделировании униформы комбайнов за основу была взята обмундирование сотрудников СС.

■ Имя Ламарр было позаимствовано у голливудской актрисы 30-х годов прошлого века Хэди Ламарр.

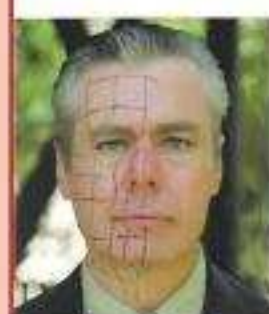
■ За время работы над игрой авторы перелопатили 50 000 фото, снятых в Болгарии, Румынии и России.

лением. Prospero вскоре пришлось закрыть, и вся команда сосредоточилась на Quiver. Изначально игра создавалась под сильным впечатлением от «Секретных материалов» и повести Стивена Кинга «Туман» (ее сюжет в телеграфном стиле: на маленький американский городок опускается туман, по улицам начинают разгуливать склизкие монстры — и все это, видимо, из-за какого-то неудачного эксперимента на военной базе по соседству). Обрастая деталями, проект постепенно превращался в тот самый Half-Life (Quiver было рабочим названием), который мы знаем. Однако в середине 1997 года, когда подошел срок релиза, руководству компании стало очевидно, что игра в ее тогдашнем виде гарантированно провалится. Было принято непростое, но правильное решение: увеличить срок разработки на год. В отличие от сотрудников ION Storm, команда Half-Life показала с себя с наилучшей стороны и за рекордное время перелопатила игру подчистую (кстати, именно тогда в Valve пришел сценарист Марк Лейдлоу). Работать приходилось по 16 часов в сутки, некоторые уровни созда-

ЛИЦА HALF-LIFE 2



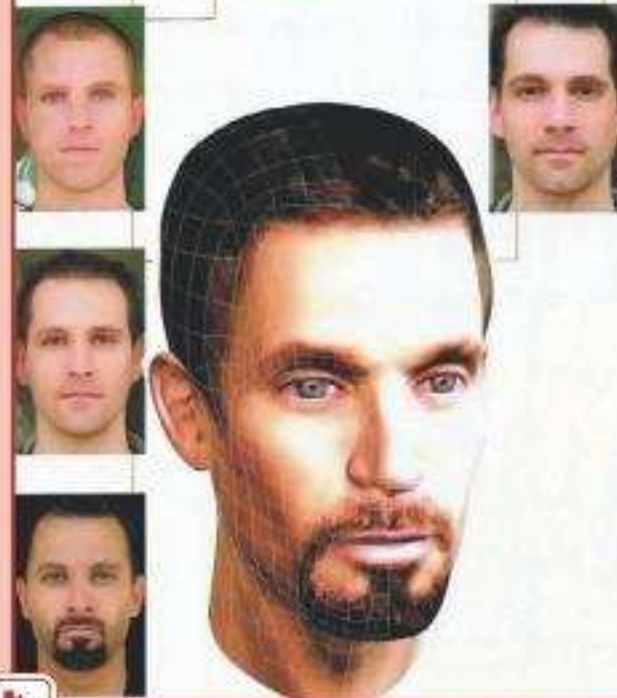
Внешность Эликс позаимствовали у малоизвестной актрисы Джэмил Маллен (эпизодическая роль в фильме «25-й час»). Лицо Барни «предоставил» исполнительный директор Valve Software.



Фрэнка Шелдона (по профессии врач), который сыграл G-Man'a, сначала прочили на роль доктора Брина.



Прототипом профессора Кляйнера послужил бухгалтер из компании, расположенной в том же здании, что и офис Valve, только этажом выше; Элай Вэнса — безработный с улицы; полковника Одессы Каббеджа — бывший преподаватель одного из разработчиков; отца Григория... — отец кого-то из моделлеров.



Лицо Гордона моделировали по принципу «с миру по нитке». Разработчики взяли фотки сразу нескольких человек и долго комбинировали их друг с другом.

вались буквально за несколько часов, но результат того стоил: Half-Life имела столь бешеный успех, что это стало шоком для самих разработчиков.

К разработке второй части авторы подошли как к стройке века. Ожидания игроков были как никогда велики, и любые, даже самые незначительные недочеты могли оказаться фатальными. Проблема заключалась лишь в том, что у дизайнеров Valve было полно идей, как улучшить те или иные элементы игры, но идей для полноценного сиквела, который бы разительно отличался от оригинала, у них было куда меньше (так в общем-то бывает со всеми). Разработку пришлось растянуть на долгих шесть лет и, как оказалось в итоге, не зря...

Рассказывать Raising the Bar можно еще долго, но лучше купить и почитать ее самому — благо интересного там много. Приобрести ее можно в интернет-магазине www.ozon.ru, правда, цена у них довольно кусачая — полторы тысячи рублей. В западных интернет-лабазах она обойдется в два раза дешевле (даже с учетом доставки).

Masters of Doom

Книга Masters of DOOM: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture («Хозяева судьбы, или Как двое парней создали империю и изменили поп-культуру»), написанная в 2003 году журналистом Дэвидом Кушнером, посвя-

MASTERS OF DOOM

How Two Guys Created An Empire
and Transformed Pop Culture

David Kushner



цена двум основателям id Software, двум Джонам — Ромеро и Кармаку. В ней подробно рассказывается о том, как они попали в игровую индустрию, как создали свою компанию и свои первые игры и как в итоге разругались друг с другом: Кармак остался в id, а Ромеро основал ION Storm и занялся Daikatana.

Особенно любопытны первые главы, посвященные детству Джона Ромеро. Уже тогда он начал увлекаться играми и целыми днями проводил в зале игровых автоматов. Отчим Ромеро, отставной сержант строевой подготовки, его увлечение не приветствовал. Каждый раз, когда отчим ловил маленького Джона, возвращающегося из зала с аркадами, он приводил его домой, ставил перед матерью и бабушкой и разыгрывал одну и ту же сцену: «Ты знаешь, что ты творишь? — отчитывал он будущего гуру геймдизайна. — Это же все равно, что сказать маме «F*** you». Затем следовала жестокая порка. Но уже на следующий день Ромеро снова шел в зал с автоматами.

Поворотным моментом в его жизни стало лето 1979 года, когда брат Ральф со своим другом отвели Джона в местный колледж, где он впервые увидел настоящие компьютеры и сыграл в свою первую компьютерную игру — Colossal Cave Adventure. После этого он уже не мог заниматься ничем, кроме компьютеров и игр...

В книге есть также много интересных подробностей о «закулисной» жизни ION Storm, и многим эти подробности не понравились. Например, Майкл Уилсон, один из бывших руководителей компании, даже подал в суд на издательство Random House (которое выпустило Masters of Doom). В книге утверждалось, что он позаимствовал у своей фирмы \$30 тыс. на покупку BMW, однако сам Уилсон назвал это ложью.

Кстати говоря, по Masters of DOOM собирались снимать фильм, но о нем, увы, уже давно ничего не слышно.

Tom Clancy's Splinter Cell

В 2004 году, спустя два года после выхода Tom Clancy's Splinter Cell (на Xbox, напомним, игру выпустили еще в 2002-м) на прилавках магазинов появился одноименный роман за авторством Дэвида Майклса (как выяснилось позже, под этим псевдонимом писал Рэймонд Бенсон, автор многих новелл о Джеймсе Бонде).

Действие книги разворачивается в 2004 году. Иранской террористической группировке The Shadow удается раздобыть экспериментальное оружие массового поражения под кодовым названием The Babylon Phoenix. Террористы намерены использовать его в Багдаде в отместку за агрессию Ирака против Ирана в 1980 году. Чтобы не допустить этого, Третий эшелон Агентства национальной безопасности немедленно отправляет Сэма Фишера на Ближний Восток. В общем, все как обычно, ситуация штатная.

CREATED BY #1 NEW YORK TIMES
BESTSELLING AUTHOR TOM CLANCY

Tom Clancy's SPLINTER CELL

WRITTEN BY
DAVID MICHAELS

Популярность игры и известность торговой марки «Tom Clancy's» сделали свое дело — сразу после выхода книга вошла в список бестселлеров газеты The New York Times. В этом году вышел второй роман из этой серии — Tom Clancy's Splinter Cell: Operation Barracuda (автор все тот же) — но и он наверняка не будет последним.

Не дремлет и главный конкурент Тома Клэнси — Дэйл Браун. Помимо сценария к Act of War: Direct Action он написал и одноименный роман (правда, без подзаголовка «Direct Action»). Сюжет там тот же самый, что и в игре, только гораздо подробнее.

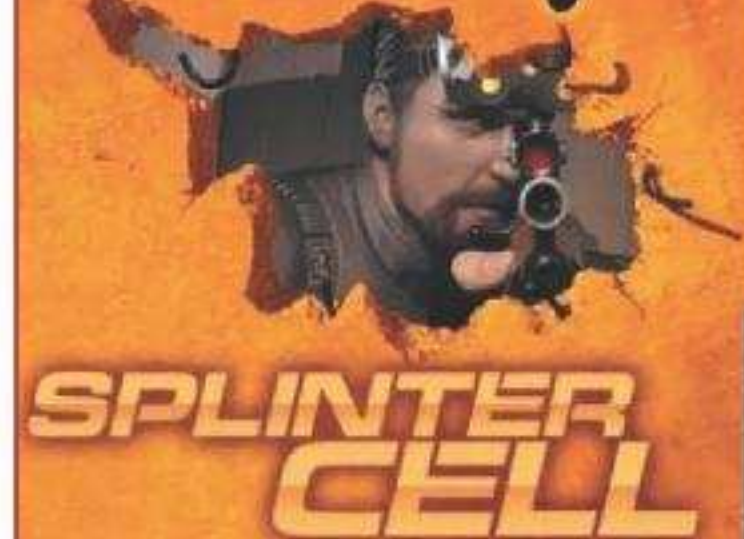
Halo

Библиография Halo насчитывает уже три книги. Первая — Halo: The Fall of Reach (Эрик Найланд, 2001) — является приквелом к первой части игры. Фанатам игры будет интересно узнать, откуда взялось подразделение SPARTANS, как туда попал Мастер Чиф (оказывается, его настоящее имя Джон) и с чего, собственно, началась война с ковенантами.

Второй роман — Halo: The Flood (Уильям Дайтц, 2003) — по сути, пересказы-

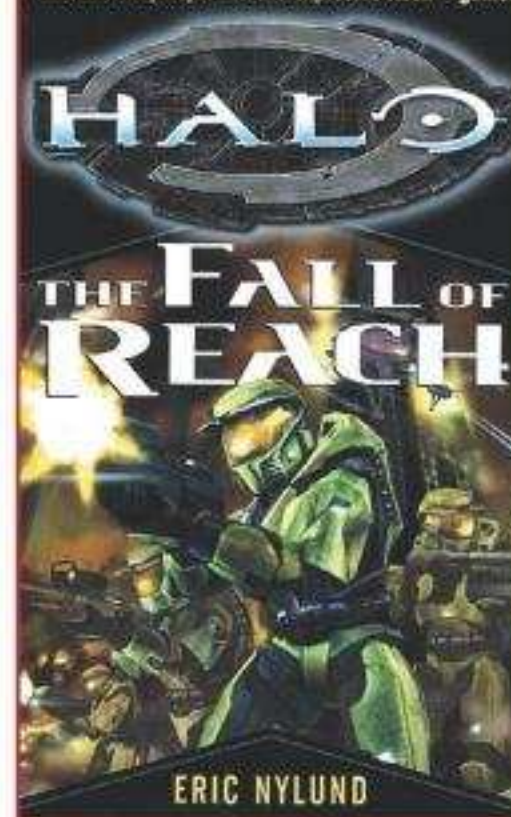
CREATED BY #1 NEW YORK TIMES
BESTSELLING AUTHOR TOM CLANCY

Tom Clancy's

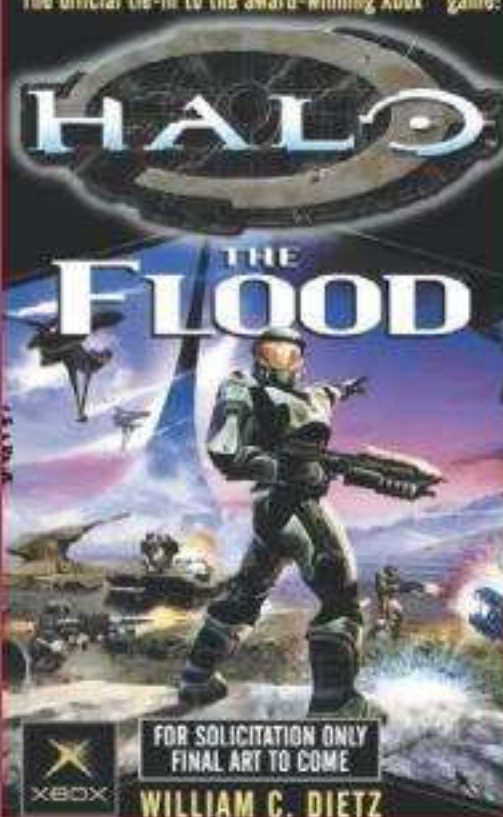


BARRACUDA
WRITTEN BY
DAVID MICHAELS

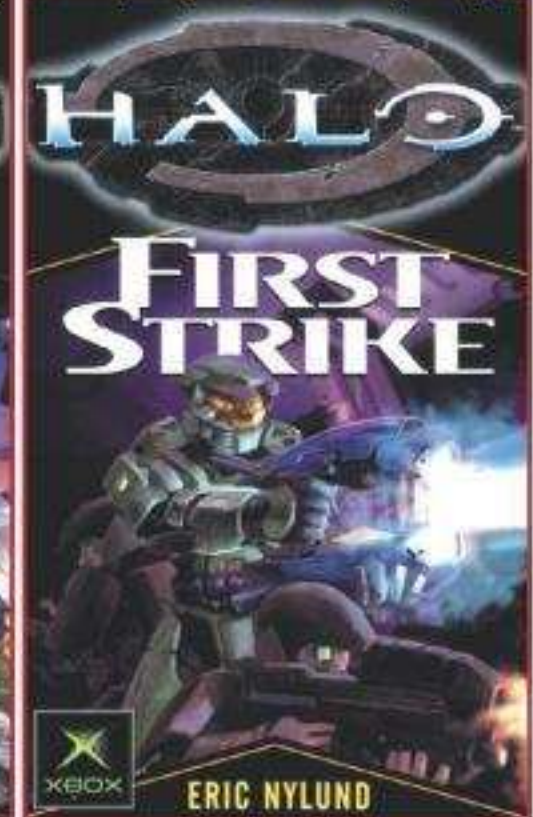
The official prequel to the explosive Xbox™ game!



The official tie-in to the award-winning Xbox™ game!



Continuing the saga of the award-winning Xbox™ game!

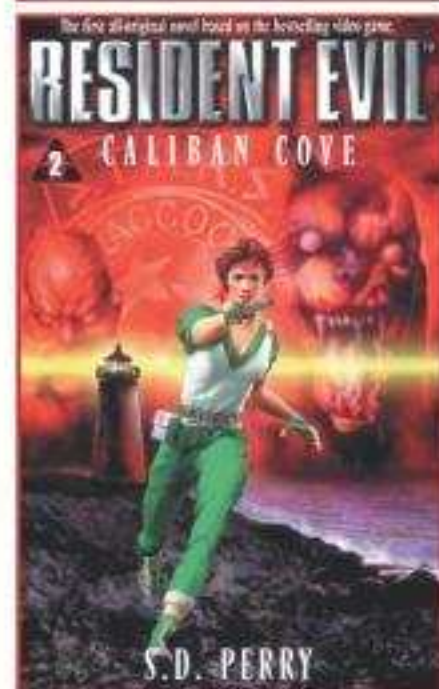
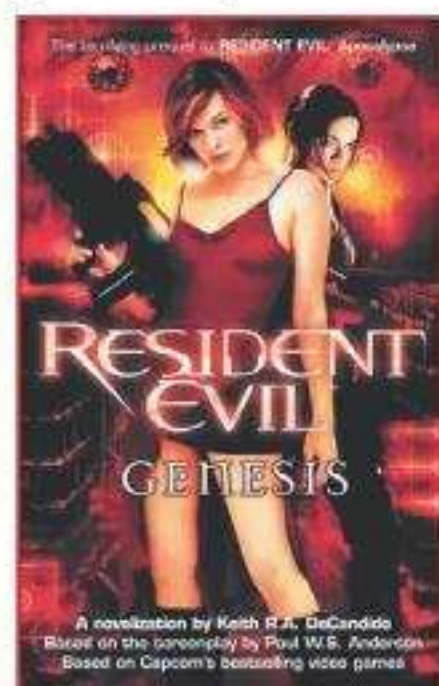


вает события первой части игры (она же, вероятно, легла в основу сценария грядущего фильма). База людей атакована, «спартанцы» практически полностью уничтожены, и лишь одного из них (Мастер Чифа) удается вывезти на космическом корабле. Корабль вскоре настигает флот ковенантов, и главному герою приходится спуститься на оказавшееся поблизости кольцо Alpha Halo Installation 04.

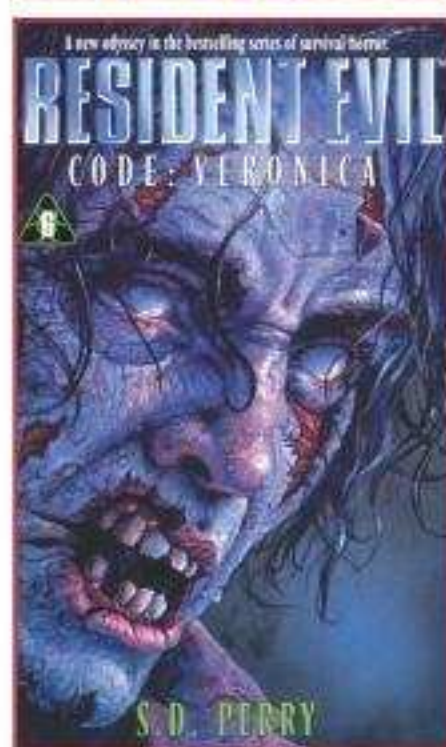
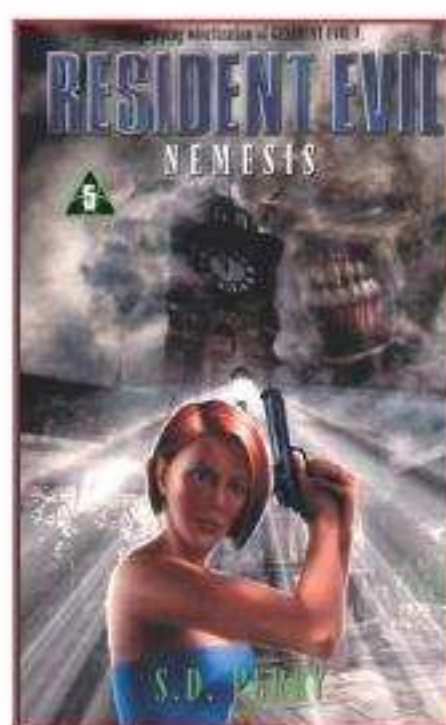
Halo: First Strike, последняя на сегодняшний день книга (Эрик Найланд, 2003), притупилась аккурат между событиями первой и второй части игры. Мастер Чиф со своей виртуальной напарницей Кортаной и несколькими выжившими возвращается на планету Рич (там находилась его база), где к ним присоединяются остатки тамошнего гарнизона, выжившие «спартанцы» и доктор Хэлси, один из создателей отряда SPARTANS. Всем им предстоит вернуться на Землю и помочь отразить готовящееся нападение аlienов.

Resident Evil

Resident Evil может похвастаться рекордным количеством литературных адаптаций — девять книг (столько новеллизаций есть, ка-



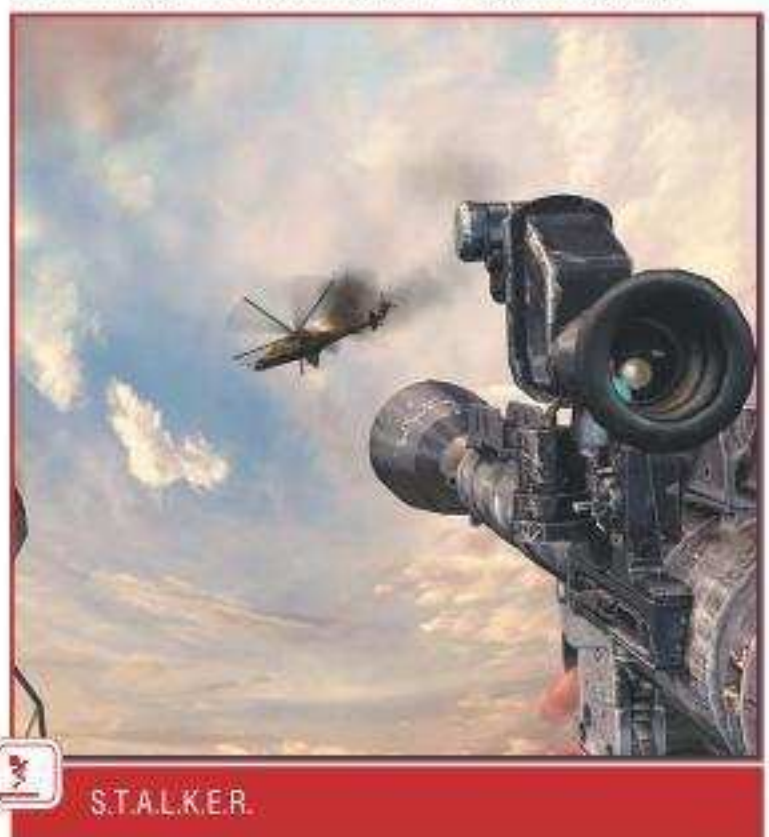
жется, только у X-Wing). Началось все с **Resident Evil: The Umbrella Conspiracy** (С. Перри, 1998), которая пересказывала события оригинальной игры. Продолжилось — в **Resident Evil: Caliban Cove** (С. Перри, 1998), посвященной разборкам группы S.T.A.R.S. с сумасшедшим ученым, который пытался распространить модифицированную версию Т-вируса. Затем последовали **Resident Evil: City of the Dead** (С. Перри, 1999) — литературное переложение **Resident Evil 2**, **Resident Evil: Underworld** (С. Перри, 1999) — все та же группа S.T.A.R.S. открывает рога корпорации Umbrella, чтобы та не успела выбросить Т-вирус на мировой рынок, **Resident Evil: Nemesis** и **Resident Evil: Code Veronica** (С. Перри, 2000-



няка не упустит возможности подзаработать на этом. А на горизонте тем временем уже маячит **Resident Evil 5**...

S.T.A.L.K.E.R.

Традиция выпускать книги по играм начинает приживаться и у нас. Локомотив всего постсоветского игрового строения S.T.A.L.K.E.R. обзаведется сразу несколькими литературными произведениями. Уже сейчас полным ходом идет подготовка трех романов за авторством Алексея Степанова, Василия Орехова и Алексея Калугина (издает «ЭКМО»). Их названия и сюжет пока не раскрываются. Отдельным сборником будет выпущена десятка лучших рассказов, присланных игроками в рамках литературного конкурса GSC GameWorld. Если инициатива украинских разработчиков оправдает себя, за ними потянутся и другие издатели топовых игр (например, интересно было бы увидеть книгу во вселенной «Периметра»).



2001) — адаптации одноименных игр, а также **Resident Evil: Genesis** и **Resident Evil: Apocalypse** (Кейт ДеКэндидо, 2001 и 2004 годы соответственно). Не забыли и про **Resident Evil 0** (приквел первой части, вышел на GameCube) — сюжет этой игры пересказывается в **Resident Evil: Zero Hour**.

Других книг по Resident Evil пока не предвидится, но это наверняка еще не конец. Четвертая часть, которая появилась в прошлом году, разошлась очень хорошим тиражом, и Capcom навер-



ГДЕ КУПИТЬ?



Вопрос, где купить все эти книги для жителей седьмой части суши и других стран СНГ, актуален как никакой другой. Большая часть перечисленной нами литературы в России не издавалась (хотя ситуация исправляется — см. конец статьи), поэтому раздобыть их не так просто. Вариантов не так уж много: отечественные интернет-магазины доступнее, но в них меньше ассортимент и выше цены, в западных можно найти почти все, и обойдется это даже дешевле, но могут возникнуть другие проблемы: то кредитку не принимают, то с доставкой какие-то накладочки...

Из отечественных лабазов можем посоветовать www.ozon.ru (см. раздел Книги/Компьютеры и Интернет/Книги зарубежных издательств/Computer & Video Games), из западных — www.amazon.com (раздел Books/Entertainment/Games/Video & Electronic Games).

Цены на книги довольно божеские: от \$6—7 (чаще всего) до \$25—30 (реже).



Увы, объем статьи не позволил нам рассказать еще о множестве интереснейших книг. Свои литературные адаптации имеют почти у всех игр Blizzard — Warcraft (Day of the Dragon, The Well of Eternity и Lord of the Clans), Starcraft (Liberty's Crusade, Shadow of the Xel'Naga и Speed of Darkness) и Diablo (Legacy of Blood, The Black Road, Tales of Sanctuary и Tales of Sanctuary). Целая серия книг есть по Wing Commander (Freedom Flight, False Colors, Heart of the Tiger и другие), X-Wing (целых девять романов), Myst (Myst Bible, From Myst to Riven, The Book of Atrus, The Book of Ti'Ana, The Book of D'Ni), Beyond Divinity (The Prophecy) и The Chronicles of Riddick. Немало литературы выпущено по играм из вселенной Forgotten Realms: Baldur's Gate: A Novelization, Baldur's Gate II: Shadows of Amn, Baldur's Gate II: Throne of Bhaal, Neverwinter Nights — An Anthology, Planescape: Torment. Да, и не забудьте еще про грядущий роман по Advent Rising от известного фантаста Орсона Скотта Карда...

И напоследок — обнадеживающая новость: по нашим сведениям, одно из российских издательств собирается выпустить этой осенью книги по Starcraft, Warcraft, Diablo и Warhammer 40 000. Мы, конечно же, не оставим такое событие без внимания и непременно напишем о них. Оставайтесь с нами!

АРХИМАГ ПЕРВОГО УРОВНЯ

РОБЕРТ САЛЬВАТОРЕ ОТВЕЧАЕТ НА ВОПРОСЫ «ИГРОМАНИИ»

Пожалуй, ни один игровой жанр не связан так тесно с литературой, как жанр ролевых игр. Фэнтезийная литература была прародительницей всех RPG — сначала настольных, а потом и компьютерных. Ныне процесс сближения между «братскими народами» — играми и книгами — становится обоюдным. В числе первых это поняли создатели **Dungeons & Dragons** всевозможных редакций. Одним из самых популярных D&D-писателей (как у нас, так и на Западе) является **Роберт Сальваторе**, автор множества романов, действие которых разворачивалось в самом известном из миров **Dungeons & Dragons** — **Forgotten Realms** («Забытых королевств»).

Главный герой большинства книг Сальваторе — темный эльф Дриззт (Drizzt) — стал столь популярен, что фактически породил моду на «положительных» дроу (это и есть темные эльфы), и теперь они стали неотъемлемой частью многих ролевых игр в мире **Forgotten Realms**. Вспомните хотя бы **Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark**, где у темных эльфов был целый город. Сам Дриззт тоже не раз появлялся в компьютерных RPG (например, в **Baldur's Gate**). Поэтому Роберт Сальваторе, наверное, близок к игровой индустрии как никакой другой писатель (кроме, понятно, непотопляемого **Тома Клэнси**). С помощью следопытов из дружественного издания «Мира фантастики» нам удалось выйти на его след и задать несколько вопросов. Протокол допроса — перед вами.

И жнец, и швец

ИГРОМАНИЯ «Игромания»: Доброго времени суток, Роберт! С места в карьер: с чего началось ваше сотрудничество с разработчиками игр?



[PC]

Роберт Сальваторе ([PC]): Мой самый первый роман — «**Магический кристалл**» — был написан по заказу компании **TSR** (*Tactical Studies Rules* — создательница **Dungeons & Dragons**; в 1997 году ее поглотила фирма **Wizards of the Coast**. — Прим. ред.), поэтому можно сказать, что я работаю в игровой индустрии с самого начала своей карьеры. Правда, сейчас я уже просто писатель и не состою в штате **Wizards of the Coast**. Я просто независимый автор, сотрудничающий с разными компаниями.

ИГРОМАНИЯ А как вы готовитесь к написанию очередного романа или сценария?



[PC]

Что касается фэнтези, то здесь все обычно происходит более спонтанно. В целом достаточно понять лишь общую структуру сюжета. Гораздо большей подготовки требует работа над межавторскими сериями, над которыми я рабо-

тал и работаю. Такими, как **Forgotten Realms**, «**Звездные войны**» или **EverQuest**. Я ведь должен вникнуть во все события, происходящие в этих вселенных. Например, при написании романа «**Вектор-Прим**» передо мной встала проблема — я не читал предыдущие книги по «Звездным войнам». А еще очень много зависит от издателей. Обычно у них есть люди, которые только тем и занимаются, что следят за целостностью вселенных и координируют такого рода проекты.

Работаю обычно в одиночку — только я и клавиатура. Нередко приходится использовать книги, связанные с моим произведением сюжетно, и разнообразные справочники по тем или иным мирам. Примерно так же я готовил и сюжет игры **Forgotten Realms: Demon Stone**. У меня было некоторое количество картинок, присланных из **Atari**: концепт-арты героев, монстров и уровней.

ИГРОМАНИЯ Вы работали уже с несколькими вселенными. Успеваете знакомиться с теми продуктами, которые по ним выходят? Это ведь и фильмы, и книги, и комиксы, и игры...



[PC]

По большей части — нет. Просто не хватает времени. Тем более что я достаточно медленно читаю. К тому же стоит мне взяться за фэнтезийную книгу, как я начинаю ощущать себя редактором и именно с таким настроением читаю. Ведь помимо написания собственных романов я редактировал серию **War of the Spider Queen** по вселенной **Forgotten Realms** и всю линейку литературы по **EverQuest**, а когда человек что-то редактирует, у него вырабатывается условный рефлекс — желание доработать любой текст, попавший в руки (сухая правда. — Прим. ред.). Даже читая обычную книгу, сразу начинаешь думать, что написал бы по-другому, а что стоило бы исправить. У меня было желание прочесть всю серию «**Новый орден джедаев**» (она началась с моего романа «**Вектор-Прим**»), чтобы понять, удался ли проект. Но после того вала писем, который обрушился на меня от свирепствующих фанатов «Звездных войн», я передумал и остановился где-то на середине серии. Но рано или поздно все-таки надо будет дочитать.

ИГРОМАНИЯ Интересно было бы узнать, как вы работаете с другими авторами во время подготовки межавторских произведений?



[PC]

В случае с **Forgotten Realms** эта работа в основном ограничивается простыми консультациями друг с другом. Исключение составляет только серия **War of the Spider Queen**, потому что многие важные решения, касающиеся темных эльфов, там принимал именно я. В других книгах по



XV ИЗ МИСТЕР САЛЬВАТОРЕ



Роберт Сальваторе родился в 1959 году в штате Массачусетс. Впервые он начал писать в 1982 году, но его дебютный роман «**Осколок кристалла**» (первая часть трилогии «Долины Ледяных Ветров») вышел только в 1988 году. Именно там впервые появился Дриззт До'Урден (Drizzt Do'Urden), который принес Сальваторе мировую известность. С тех пор он написал более дюжины романов о похождениях темного эльфа, некоторые из них даже вошли в список бестселлеров по версии газеты **The New York Times**. Роберт — страстный игрок, компании друзей, с которыми он играет во всевозможные игры (от консольных и компьютерных до настольных), уже более 18 лет. Сейчас писатель живет в родном штате с женой, тремя детьми, собаками и кошкой Гвенвивар (!), продолжает писать книги и сотрудничать с игровыми компаниями.

Forgotten Realms я стараюсь не пересекаться с чужими книгами: офис **Wizards of the Coast** находится в трех тысячах миль от моего дома, так что лишний раз за консультацией не бегаешь (делать это через интернет или по телефону не слишком удобно).

ИГРОМАНИЯ Сильно ли отличается работа над сценарием для игры от работы над книгами?



[PC]

Создание игр — это прежде всего командная работа, а книги обычно пишут все же в одиночку. Сильно сомневаюсь, что буду когда-нибудь писать книгу в соавторстве с кем бы то ни было, но игровой сценарий — это совсем другое дело. Постоянно приходится координировать все свои действия с другими членами команды, а сам сценарий сильно зависит от того, что можно сделать в игре с чисто технической точки зрения.

ИГРОМАНИЯ А были ли какие-нибудь запоминающиеся моменты во время работы над **Forgotten Realms: Demon Stone**?



[PC]

Самым интересным моментом был приезд в **Stormfront Studios**, где, собственно, и создавалась игра. Мы проверяли всю сюжетную линию и пытались найти способ обойти линейность игры, чтобы игрок был свободнее в выборе пути. Мы хотели сделать ее более похожей на роман или даже настольную RPG, где можно делать все, что захочется. Но, увы, пока полная свобода в играх невозможна. Однако, когда я летел на самолете в Калифорнию, меня словно осенило. На следующем собрании я представил свою идею команде разработчиков. Вы бы видели, что с ними случилось! Они принялись обсуждать детали с таким жаром, что чуть не передрались.

Вопрос: После **Forgotten Realms: Demon Stone** вас приглашали поработать над еще какими-нибудь игровыми проектами?



[PC]

Сейчас я один из редакторов всей линейки литературы по **EverQuest**. Вот уже несколько лет я являюсь поклонником этой игры, и мне было очень приятно, когда **Sony** обратилась с предложением о сотрудничестве.

[И]: То есть обычно разработчики игр сами обращаются к вам, а не наоборот?



[PC]

В основном — да, хотя бывает и наоборот. К работе над **Demon Stone** меня привлекли в первую очередь потому, что ее действие разворачивалось во вселенной **Forgotten Realms**, и **Wizards of the Coast** порекомендовала издателю игры (**Atari**) обратиться ко мне. К некоторым игроделам я обращался и сам — например, предлагал сделать игру по циклу «Войны демонов». Но это долгий процесс, и далеко не все здесь зависит от меня.

Вопрос: А нет ли планов по выпуску игры, где главным героем был бы темный эльф Дриззт?



[PC]

Пока дальше разговоров дело не заходило. Он не раз появлялся в играх, но лишь на вторых ролях. Насколько я знаю, в **Atari** приходили письма от поклонников с просьбой дать им поиграть за Дриззта. Но в планах **Atari** такой игры пока нет.

Вопрос: Если бы все зависело от вас, какую свою книгу вы хотели бы увидеть в виде игры?



[PC]

В первую очередь цикл «Войны демонов», о котором я уже упоминал выше. На его основе можно было бы забабахать отличный онлайн-проект. Приключения Дриззта я бы хотел увидеть в формате одиночной игры. Ну а для партийной игры идеально подходит «Отступник».

Вопрос: А жанр? Традиционно игры по **Dungeons & Dragons** были

RPG, но **Demon Stone** оказалась экшеном, и это понравилось далеко не всем фанатам...



[PC]

На мой взгляд, у каждого жанра своя аудитория, и нет ничего плохого в том, чтобы сделать экшен по **Forgotten Realms**. Это как с теми людьми, которые обожают фильмы «Звездные войны», но терпеть не могут книги и все остальное. Не нравится — не бери! И не пытайся испортить удовольствие тем, кто с вами не согласен. Злиться же на разработчиков только потому, что они выбрали «неправильный» жанр, просто глупо. В конце концов, все решают потребители, а они очень разные. Одним больше нравятся экшены, другим — ролевые игры, третьим — стратегии.

Вопрос: Что для вас самое главное в компьютерной игре?



[PC]

Приключение. Атмосфера новых, невиданных ранее событий и опасностей. Как только все начинает скатываться к формуле «у меня есть X маны и я могу уничтожить Y монстров, чтобы получить Z опыта», мне сразу становится скучно, и я бросаю игру. Ближе всего мне **EverQuest**. Эта игра стала для меня таким же открытием, как когда-то давно книги Толкина.

Вопрос: Вы работаете в индустрии, которая в последние годы все больше сближает игры, книги и кино. Нравится ли вам подобное слияние?



[PC]

Это явление нельзя оценивать категориями «плохо» и «хорошо». Будущее фэнтези именно в компьютерных играх. Многопользовательские колоссы вроде **EverQuest** и **World of Warcraft** создают собственные вселенные, по которым потом пишут книги. Статистика их продаж недвусмысленно намекает, что игры стали самым ходовым фэнтези-товаром. Наверняка то поколение писателей, что придет на смену мне и моим коллегам, будет поколением, выросшим на компьютерных играх. Мир меняется постоянно, и мы изо всех сил пытаемся не отстать от него.

Вопрос: Но ведь бывает и наоборот. Ведь именно с вашей легкой руки те же темные эльфы стали популярны и участвуют теперь почти в каждой игре и книге по «Забытым королевствам». Приятно быть законодателем мод?



[PC]

На самом деле мне это засилье темных эльфов, особенно положительных, не слишком нравится. Плохо, когда такие экзотичные персонажи начинают вырождаться. Но я понимаю, почему это происходит. Не только в **Dungeons & Dragons**, но и в **EverQuest** и **World of Warcraft** люди хотят играть за темных эльфов. Наверное, мои книги сыграли в этом не последнюю роль, так что гордиться все-таки есть чем...



ДРИЗЗТ ИЛИ ДЗИРТ?

В российских изданиях книг Сальваторе имя Дриззта До'Урдена (**Drizzt Do'Urden**) переводят как «Дзирт До'Урден». Это вовсе не головотяпство локализаторов: попробуйте произнести это имя вслух — и



сразу станет ясно, насколько оно «благозвучное». Любители фэнтези, впрочем, используют оба варианта — пуристы предпочитают каноническое «Дриззт», остальные кличут несчастного эльфа «Дзиртом».

[И]: Кстати, а в ролевых играх вы обычно мастер или простой игрок?



[PC]

В основном — мастер. Изначально я брал на себя эту роль, чтобы развивать свой творческий потенциал. После того как я начал зарабатывать на своих книгах, вождение партии стало напоминать мне работу. Но при всем при этом в той группе, с которой я сейчас играю, только у меня хватает времени, чтобы быть мастером.

Вопрос: А какая из редакций **Dungeons & Dragons** вам нравится больше всего?



[PC]

Подставляйте ушко: скажу по большому секрету (пока **Wizards of the Coast** не слышит!), что больше всего я люблю самую первую редакцию. Чем меньше сложных правил, тем больше времени можно посвятить отыгрышу. Терпеть не могу всякие таблицы и справочники. Первая редакция была простой и легкой в освоении, а главным в ней был именно отыгрыш.

Вопрос: Роберт, в завершение такой вопрос: если бы вы были героем ролевой игры, то какой бы предпочли класс и уровень персонажа?



[PC]

Интересный вопрос. С одной стороны, я чувствую себя старым мудрым архимагом, а с другой — зеленым новичком, который еще плохо понимает, что же делает. В общем, я был бы архимагом первого уровня. С большими возможностями для роста.

Ознакомьтесь с творчеством Роберта Сальваторе нетрудно — многие его книги переведены на русский язык и их легко отыскать в магазинах. Если что-то найти не удастся, пошарьте в сетевых библиотеках — там выложена значительная часть его произведений. Даже если фэнтези вам совершенно до лампочки, почитать их стоит хотя бы для того, чтобы узнать, что осталось за кадром в играх по **Forgotten Realms**.

РЕСПУБЛИКАНСКИЙ СПЕЦНАЗ В МЯГКОЙ ОБЛОЖКЕ

ИНТЕРВЬЮ С КАРЕН ТРЕВИС

Компания Джорджа Лукаса многие годы вполне успешно выпускала книги по мотивам «Звездных войн». Когда популярность игр стала сравнима с популярностью фильмов, в Lucas Licensing (в галактике Дарта Лукаса это ведомство отвечает за всю книгопечатную продукцию по «Звездным войнам») всерьез задумались: а не распространить ли эту практику и на них? Первый блин — роман по игре Star Wars Galaxies — испекся комом, но в Lucas Licensing решили попытать счастья еще раз и запустили цикл книг по Star Wars: Republic Commando. Первое произведение из этой серии — Star Wars: Republic Commando — Hard Contact уже вышло.

Эту книгу ждали уже хотя бы потому, что с ее автором, британской военной журналисткой Карен Тревис (Karen Traviss), был заключен контракт еще на три романа по вселенной «Звездных войн». Многообещающий аванс для начинающей писательницы.

Книга Карен Тревис оправдала ожидания фанатов на все сто процентов. Впрочем, при ее профессии писать романы о войне, пусть и фантастической, сам бог велел. Hard Contact, написанный всего за два месяца, получил самые положительные отзывы (как от критиков, так и от читателей) и мгновенно стал бестселлером. Возможно, это самая успешная книга по мотивам компьютерной игры. За этот роман Карен Тревис даже номинировали на Мемориальную премию Филиппа Дика.

Узнав о Hard Contact, мы немедленно вышли на связь с Карен и попросили ее ответить на несколько наших вопросов.



Карен Тревис, автор книги Republic Commando: Hard Contact

Из военкоров в фантасты

ИМНИЯ Карен, не могли бы вы для начала немного рассказать о своей карьере?



[КТ]

Карен Тревис ([КТ]): Я начала писать фантастику в 1998 году. До этого я занималась журналистикой, а позже работала в отделе по связям с общественностью при правительстве. Когда мне посоветовали профессионально заняться писательской деятельностью, я начала с того, что составила бизнес-план, которого до сих пор придерживаюсь. Я считаю писательство обычной работой. Это несложное занятие, тем более что я всегда зарабатывала этим на жизнь, просто теперь немного изменила направление деятельности.

ИМНИЯ А как получилось, что вас, тогда еще никому не известную писательницу, пригласили написать роман по игре Star Wars: Republic Commando?



[КТ]

Издательство Del Rey, которое выпускает книги по «Звездным войнам» в США, само связалось со мной и предложило эту работу. Оказывается, там читали несколько моих рассказов, напечатанных в сборнике Айзека Азимова. В то время мой первый роман — City of Pearl — еще даже не был опубликован, поэтому я отправила им рукопись. Почти сразу же мне предложили взяться за книгу по Star Wars: Republic Commando. Планировалось, что в Hard Contact действие будет развиваться параллельно с событиями игры. Тогда я еще почти ничего не знала о вселенной «Звездных войн», разве что фильмы смотрела.

ИМНИЯ То есть при написании книги вас не связывали рамки игрового сюжета?



[КТ]

Именно. Книга должна была в первую очередь соответствовать духу игры. Во время работы над романом Star Wars: Republic Commando еще была в разработке, поэтому мне пришлось постоянно консультироваться с Райаном Кауфманом из LucasArts. Изначально мне было сказано, что в книге должно быть подразделение из четырех командос и главный герой, который окажется в одиночку на вражеской территории. В остальном руки у меня были полностью развязаны. Я могла создавать новые технологии, расы, персонажей.

ИМНИЯ Вы, наверное, уже ознакомились с игрой. Насколько она получилась удачной, на ваш взгляд?



[КТ]

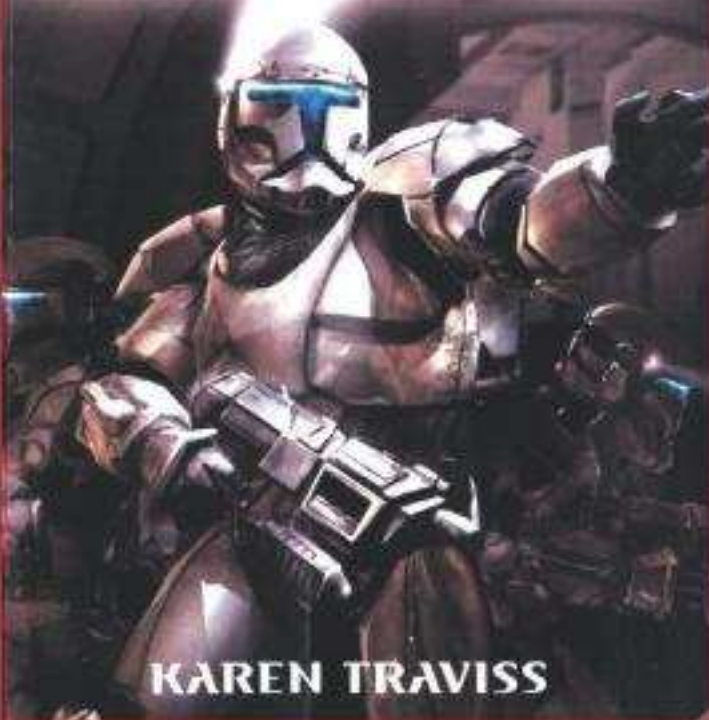
Я никогда раньше не играла в компьютерные игры, но в Republic Commando влюбилась с первого взгляда. Отличная графика, атмосферная музыка, все очень динамично. Особенно запомнилась такая особенность, как возможность лечить раненых товарищей.



СЮЖЕТ STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO - HARD CONTACT

The official tie-in to the exciting new Star Wars video game!

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO HARD CONTACT



Действие романа стартует через три месяца после начала Клонических войн. Окопавшись на маленькой планете Киилура (Qiilura), сепаратисты разрабатывают биологическое оружие для уничтожения армии клонов. Совет высылают туда джедаев, но все они исчезают. Тогда магистры принимают решение направить элитное спецподразделение клонов. Нет, не Delta (которыми мы рулили в игре), а Omega Squad, сформированный из числа тех немногих командос, что выжили в битве на Геонозисе.

Во время высадки один из командос отбивается от группы и встречается с пропавшей джедажкой по имени Этен. Бойцом она оказывается неважным, зато к клонам относится по-человечески — в отличие от остальных джедаев. В книге умело перемешаны трагедия и юмор, а клоны показаны не как живые машины убийства, а как люди, пусть и не совсем обычные.

ВМАНУЛЯ Значит, вы все-таки не игрок. Но в Republic Commando играть-то будете (напоминаем, что интервью бралось еще до выхода игры. — Прим. ред.)?



[КТ]

Конечно! Сразу, как только получу свою копию игры. Когда в ноябре 2004 года в LucasArts мне показывали почти законченную версию, я была просто шокирована. Меня очень порадовало то, насколько удачно вписали в игру некоторые диалоги из книги.

ВМАНУЛЯ Hard Contact помогла понять, как чувствуют себя клоны и о чем они думают. А удалось ли перенести это в игру?



[КТ]

Безусловно. Когда у тебя на голове глухой шлем с узкой прорезью, а твой персонаж постоянно отпускает какие-нибудь солдатские шуточки, волей-неволей почувствуешь себя клоном. В книге, конечно, можно много места уделить раскрытию внутреннего мира персонажей, а в игре сделать это довольно сложно. Но это уже издержки формата.

ВМАНУЛЯ Помог ли при написании книги ваш опыт работы в «горячих точках»?



[КТ]

Да, отношения между клонами выстраивались на основе опыта общения с солдатами действующих армий. Будучи военным корреспондентом, я постоянно была рядом с ними и не понаслышке знаю, что такое настоящий бой. В книге даже есть упоминание о традиционно безвкусной солдатской пище!

ВМАНУЛЯ Почему вы решили сделать главным злодеем книги мандалорианского наемника Геза Хокана, бывшего товарища Джанго Фета?



[КТ]

Мандалорианец должен был особенно сильно отреагировать на появление клонов, потому что знал, кто был их образцом. Это позволило сделать Хокана более сложным героем, который лично заинтересован в победе. В итоге именно моральные принципы Геза и приводят его к поражению. Он не карикатурный злодей: в Хокане немало хорошего, как в и любом человеке.

ВМАНУЛЯ Почему в книге нет известных персонажей «Звездных войн», а единственный джедай оказывается посредственным бойцом?



[КТ]

Во-первых, мне хотелось использовать только своих собственных героев. Во-вторых, было желание показать джедая, который не являлся бы супергероем и у которого нет готовых ответов на любые вопросы. Тем более что книга-то о клонах, сильный джедай просто перетянул бы все внимание на себя. А таких романов и так достаточно.

ВМАНУЛЯ Что сложнее — писать книгу по чужой вселенной (тем более на основе игры) или придумывать что-то свое?



[КТ]

В общем-то разница тут небольшая. Единственная сложность при написании книги по чужому франчайзу заключается в том, что ее надо подгонять под уже существующие рамки и учитывать массу деталей. О вселенной City of Pearl, которая полностью придумана мной, я знаю абсолютно все, и мне не приходится ни с чем сверяться. А при работе над «Звездными войнами» нужно постоянно обращаться к первоисточникам и справочному диску Holocron.

ВМАНУЛЯ Оглушительный успех романа был для вас сюрпризом?



[КТ]

Более чем. Насколько я знаю, книги по мотивам игр не пользуются большой популярностью у читателей. Так что я была крайне удивлена, когда Hard Contact занял верхние строчки в американских рейтингах продаж.

ВМАНУЛЯ В главной роли в Star Wars: Republic Commando выступает элитный отряд клонов-коммандос. Не могли бы вы рассказать о них подробнее?



[КТ]

Коммандос были специально отобраны и проходили углубленную военную подготовку. Их учила бригада сержантов, специально отобранных Джанго Феттом. Все сержанты в прошлом служили в особых подразделениях, что-то вроде британских SAS и SBS и обладали множеством индивидуальных особенностей. Клоны-коммандос перенимали часть личностных качеств своих учителей, поэтому, в отличие от обычных клонов, у них были собственные привычки и навыки. Их специально готовили, чтобы сражаться вчетвером в тылу у противника. Но генетический код у них такой же, как у простых солдат. То есть послушание у них заложено на уровне генов.

ВМАНУЛЯ Кино, литература и игры все больше сближаются. Что вы думаете об этой тенденции?



[КТ]

Я могу судить об этом только на примере «Звездных войн». Отношусь положительно. Те, кто не любит читать книги, всегда могут получить удовольствие от игр. Кому не нравится ни то, ни другое, могут смотреть киноверсию.

ВМАНУЛЯ Многие люди воспринимают любую фантастику как бегство от реальности. Согласны ли вы с этой точкой зрения?



[КТ]

Разумеется, книги и игры — это форма эскапизма, но я не вижу здесь ничего плохого. Почему бы после тяжелого рабочего дня не отдохнуть от этой постылой

реальности — с ее дикими счетами, прорванной трубой в туалете и какими-нибудь душевнобольными правозащитниками, отстаивающими права туниских тушканчиков? Люди хотят получать удовольствие — и это естественное желание. Но фантастика может не только развлечь, она также помогает людям пережить то, чего у них, вероятно, никогда не будет в жизни. Кроме того, фантастика развивает воображение.

ВМАНУЛЯ Именно поэтому вы решили податься в фантасты?



[КТ]

Не только. В фантастике меньше ограничений, можно рассмотреть проблемы реального мира и взглянуть на них под новым углом — что невозможно в обычной литературе. По-моему, фантастические миры более реальны, чем сама реальность.

ВМАНУЛЯ Сейчас вселенная «Звездных войн» переживает значительные изменения. С появлением серий «Новый орден джедаев» и «Клонические войны» мир стал гораздо мрачнее. Как вы считаете, это плюс?



[КТ]

Самой собой — плюс, потому что это добавляет реализма. Главное, что меня заинтересовало в «Звездных войнах», это их сложность и большое количество «белых пятен». Если вы прочитаете мои собственные романы, то увидите, как хорошие парни становятся негодяями, а у плохих парней, наоборот, много позитивных черт. Мне не нравится, когда все делится на черное и белое.

■ ■ ■

На этом нам пришлось раскланяться с Карен Тревис и, пожелав творческих успехов, покинуть ее резиденцию (однако если вы хотите узнать больше о ее жизни и творчестве, то обязательно посетите сайт www.karen-traviss.com или личный дневник писательницы www.livejournal.com/users/karentraviss, где с ней можно пообщаться напрямую).

Работы у Карен сейчас невпроворот: следующей весной выходит вторая часть книги — Star Wars: Republic Commando — Triple Zero, где будет уже и Omega, и Delta Squad. На этот раз их задачей станет уничтожение сепаратистской группировки Triple Zero, а действовать придется в городских условиях. Название третьей книги пока неизвестно, но, по всей видимости, последней она не будет. Популярность Hard Contact столь велика, что за первые полгода продаж «лукасам» пришлось пять раз (!) допечатывать новые тиражи. Поэтому не исключено, что в скором времени будет объявлена целая серия романов по Republic Commando (тем более что в рамках «Звездных войн» подобный прецедент уже был — девять книг по играм серии X-Wing).

Выпуск новых книг по Republic Commando может быть продолжен еще по одной причине: это фактически готовые сценарии для новых игр. Star Wars: Republic Commando показала в продажах очень приличные результаты, так что LucasArts наверняка выпустит продолжение... ■



Игорь Варнавский

БОЛЬШОЙ КИНОКУШ

ИГРЫ ПЕРЕСЕЛЯЮТСЯ НА БОЛЬШОЙ ЭКРАН

За последние годы экранизации игр превратились из забавной экзотики в обыденное явление. Анонсы новых фильмов читаешь уже чуть ли не с зевотой — каждую неделю их бывает по несколько штук. Присутствие в титрах известных голливудских актеров и большой бюджет воспринимаются как само собой разумеющееся. Заслуженные деятели киноиндустрии взяли за правило работать на два фронта: одни пока ограничиваются лишь озвучкой, другие «сдают» свою внешность для персонажей игр (например, **Жан Рено** в *Onimusha 3: Demon Siege*), а третьи вообще берутся за их разработку (**Джон Ву**, **Вин Дизель**). Словом, наши — повсюду.

Перед вами — обстоятельный рассказ о том, какие игроэкранизации появятся в ближайшее время и чего от них ждать.

Final Fantasy VII: Advent Children

Игры серии **Final Fantasy** всегда славились потрясающими роликами. Геймплей, сюжет, внутриигровая графика и все остальное в них могли хромать и косолапить на все четыре ноги, но уж к роликам претензий не было никогда. Зарывать такой талант в землю (все-таки в «Финалках» они были не более чем приложение к) никому не хотелось, поэтому в **Square Soft** (компания-разработчик, сейчас она называется **Square Enix**) решили выйти на новый

для них рынок — кино. Первая «проба пера», **Final Fantasy: The Spirits Within** (2001), несмотря на 137-миллионный бюджет (еще \$30 млн ушло на раскрутку), полностью провалилась: мировой прокат принес лишь \$85 млн. Основных причин тому было две: слабый сюжет и практически полное отсутствие какой бы то ни было связи с одноименными играми.

Второй фильм — **Final Fantasy VII: Advent Children** — делают уже как прямое продолжение *Final Fantasy VII*, выпущенной на PlayStation (1997) и на PC (1998). Сюжет игры был посвящен борьбе Клауда Страйфа (женокподобный парень с дикой прической и гигантским мечом) и его друзей с Сефиротом — угрозой миру во всем мире и средним арифметическим между Саддамом Хусейном, Ким Чен Иром и Гитлером. В финале седьмой части с ним благополучно расквитались, но, похоже, не до конца. *Final Fantasy VII: Advent Children* стартует спустя два года после этих событий. Мир снова оказывается на грани гибели, и снова спасти его могут только наш вихрастый герой и его тимуровцы. Необходимое пояснение для тех, кто не знаком с этим сериалом и теперь задается вопросом, почему продолжением седьмой части является именно *Advent Children*, а не восьмая, девятая, десятая, десятая-2 или двенадцатая «Финалка» (одиннадцатая часть — MMORPG): каждая новая *Final Fantasy* — это всегда новая история, сюжетно не связанная с предыдущими «сериалами» (исключение — *Final Fantasy X-2*).

Режиссируют фильм **Тэцуя Номура** (работал над дизайном персонажей седьмой части) и **Такеси Надзуэ** (CG-дизайнер *Final Fantasy IX*, главный аниматор *Final Fantasy X*). Сценарием занимается **Казунори Нодзима** (он писал сценарий для седьмой части и еще нескольких «Финалок»). Музыку пишет **Нобуо Уемацу**, бессменный композитор сериала *Final Fantasy*. Все эти люди — ветераны **Square Enix**, поэтому сомневаться в том, что фильм будет следовать духу и букве оригинала, не приходится. Да никто, впрочем, и не сомневается: все трейлеры, что есть в Сети, содержат такой сногшибательный видеоряд

(между прочим, очень похоже на «Матрицу»), что после их просмотра остается только один вопрос: «Когда?!». Совсем скоро — в Японии премьера состоится уже 10 сентября. А 14 сентября фильм выйдет на DVD и UMD (версия для PSP). Запустят ли его в широкий прокат на Западе и у нас, в России (на DVD-то он появится в любом случае), пока непонятно: все-таки *Advent Children* ориентирован в первую очередь на игроков, непосвященная публика может посчитать его просто красивой мультяшкой с непонятным сюжетом.

Alice

Слухи о переносе **American McGee's Alice** на большой экран появились почти сразу же



Сара Мишель Геллар не привыкла сниматься в ужастиках. Но в роли Алисы?

после выхода игры. На должность режиссера метил то **Американ Макги**, то **Уэйс Крэйвен** (режиссер трилогии «Крик»), но в конце концов экранизация просто заглохла. Виноват, наверное, в этом был сам Макги — большинство его начинаний заканчиваются ничем. Лед тронулся только в июне этого года, когда **Universal Pictures** наконец вытащила купленную несколько лет назад лицензию из-под сукна и отдала ее на поруки режиссеру **Маркусу Ниспелу** (на его счету — позапрошлогодний ремейк «Техасской резни бензопилой»). Кого взяли на роль Алисы? Ни за что не поверите: истребительницу вампиров Баффи, в миру известную как **Сара Мишель Геллар**. Мало того, что она не похожа на Алису, так еще и по возрасту не подходит — ей... 28 лет. Остается только догадываться, как эта старушенция собралась изображать маленькую девочку. Лучше бы взяли **Дакоту Фаннинг** (дочку **Тома Круза** из «Войны миров») — вот уж действительно идеальная кандидатура (подходящие возраст и внешность, такие же большие выразительные глаза, как у Алисы). Фильм теперь, кстати, называется просто «Алиса» — без всяких там «American McGee's». Это наводит на мысль, что Макги в проекте никак не участвует.

Mortal Kombat: Devastation

За то время, что некоторые игры ползут к своей первой экранизации, **Mortal Kombat** успела обзавестись сразу двумя фильмами.



Final Fantasy VII: Advent Children



Mortal Kombat: Annihilation — провальный сиквел к первому удачному игрофильму.

Съемки третьей части — **Mortal Kombat: Devastation** — должны начаться уже в самом скором времени (дата выхода пока не определена даже примерно). **Джона Леонетти**, режиссера **Mortal Kombat: Annihilation**, прогнали взашей, а его матюгальник передали некоему **Минку**, который до этого отметился только двумя фильмами: **Into the Sun** (какой-то треш со **Стивеном Сигалом**) и **Full Clip**. На главные роли приглашены **Кристофер Ламберт**, **Робин Шу**, **Крис Касамасса** и **Линден Эшби**. Пересказывать сюжет бесполезно — он, как всегда, предельно идиотский (если очень интересно, можете почитать о нем по адресу www.mortal-kombat.com/movies_mk3_overview.php3).

Tekken

Tekken от **Namco** — файтинг на приставках, еще более культовый, чем даже **Mortal Kombat**. Его киноверсию снимает **Чарльз Стоун III** (студия **Crystal Sky**) — режиссер малоизвестный, но бюджет ему выделили вполне приличный — \$50 млн. Над сюжетом корпят **Майк Уэрб** и **Майкл Коллири**, совместно накатавшие сценарии для кинолент «**Лара Крофт: расхитительница гробниц**» и «**Без лица**». Оптимизма это не внушает:

если в файтинге сюжет ни к чему (но его зачем-то всегда делают — максимально бредовый),

то в фильме (пусть даже и по файтингу) без него уже никак. С актерским составом

пока полная неопределенность: **Чарльз Стоун III** (вот ведь дурацкое имя) вроде бы облизывался на **Джеки Чана** и **Джета Ли**, но

заполучить этих актеров не так просто. Абы кого в такой фильм не возьмешь, тут нужны завязные кунфуисты. Будем надеяться, киношники ответственно подойдут к подбору лицедеев и постановке драк (времени осталось уже немного — премьера в 2006 году) — будет

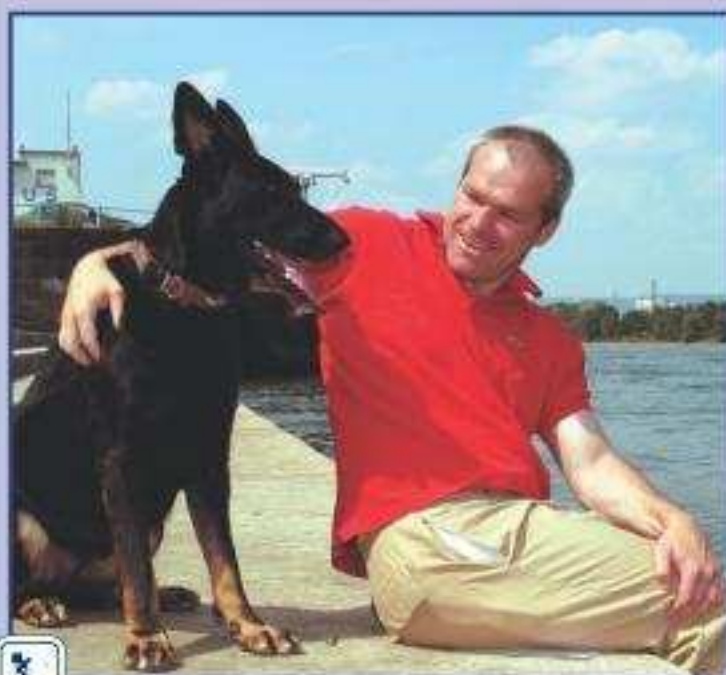
очень обидно, если лента окажется хуже оригинала.



Аска Казамэ — боец из Tekken 5. Если такие же персонажи будут и в фильме...

ОХОТНИК ЗА ИГРАМИ

Главная опасность для компьютерных игр, мечтающих о голливудской прописке, — немецкий треш-режиссер **Уве Болл**. Этот безумный дядька с маниакальной одержимостью экранизирует все, что только попадет в его загребушие лапы. Ранее он уже перенес на большой экран **House of the Dead** и **Alone in the Dark** (что из этого получилось, вы, наверное, и сами видели), следующая на очереди — **BloodRayne**.



Наш родной и ненаглядный Уве Болл.

Сюжет будет посвящен охоте **Рэйн** (терминаторша **Кристанна Локен**) за ее собственным папой **Каганом** (**Бен Кингсли**), генсеком всех вампиров. Помогать ей в этом будут некто **Владимир** (**Майкл Мэдсен**), **Себастьян** (**Мэтт Дэвис**) и **Катарина** (**Мишель Родригес**), начальница румынского отделения **Brimstone Society** (работодатели **Рэйн**). Сценарий вымучивала **Гиневра Тернер** («**Американский психопат**»). Первыми эту радость увидят (преьера 17 ноября) — где бы вы думали? — на родине слонов, у нас, в России. С чем это связано, остается только гадать. Возможно, в других странах фильмам **Уве** просто дают от ворот поворот.

Сразу после завершения «**Кровавой Рэйн**» дойче-режиссер взялся за следующую экранизацию — **Dungeon Siege**. Съемки идут в Ванкувере, а сам фильм появится в феврале будущего года. Какими-то непостижимым об-

разом **Уве** и на этот раз удалось собрать более чем приличный актерский состав. Главного героя сыграет **Джейсон Стейтам** (Турок в «**Большом куше**»), его напарника по имени **Норрик** — **Рон Перлман** (наш любимый Хеллбой). На роль злодейского гада взяли **Рэя Лиотту** («**Славные парни**»). Остальные лицадеи тоже хорошо известны широкой публике: **Лили Собески** («**С широко закрытыми глазами**»), **Мэтью Лиллард** (один из убийц-киноманов в первом «**Крике**»), **Берт Рейнольдс** («**Ночи в стиле буги**») и **Джон Рис-Дэвис** (гном Гимли из «**Властелина колец**»). Постановка драк и трюков поручена **Сью-Танг Чингу**, который учил рукомашеству и ногодрыжеству актеров «**Дома летающих кинжалов**». О сюжете лучше и не спрашивать — он и в игре то был куцом, а в сочетании с фирменными болловскими «приемами» (все помнят «пули с фотонными ускорителями» из «**Одного в темноте**»?) получится вообще жутчайший треш.

Помимо перечисленных фильмов **Уве** уже выкупил права на **Postal** (первый в списке после **Dungeon Siege**), **Far Cry**, **Hunter: The Reckoning** (игры этой серии выходили только на консолях) и **Fear Effect** (серия неплохих экшенов с первой PlayStation, в главных ролях — две девушки-лесбиянки). В его планах также значатся продолжения к **Alone in the Dark** и **House of the Dead** — в общем, на наш век треша хватит. Удивительно вот что: откуда **Болл** берет деньги на все новые и новые проекты, ведь все его фильмы проваливаются?



Fear Effect 2: Retro Helix (PlayStation)

Dead or Alive

Файтинг **Dead or Alive** (один из главных эксклюзивов Xbox) известен главным образом не геймплеем (он как раз очень даже средний), а

своими бойцами — красивейшими девушками с минимальным количеством одежды на теле. Поэтому от кинокартины ждут не только и даже не столько зрелищных драк, а драк с участием



Айана и ее «живое» воплощение **Натассия Мальте**.



таких же красивых девушек в таких же откровенных нарядах. Некоторое время назад студия **Constantin Film** (которая снимает фильм) огласила список основных актеров. В роли Касуми (титольный персонаж игры) выступит **Девон Аоки** (молчаливая ниндзя из «Города грехов»). Ее сестру Айану изобразит **Натассия Мальте** (кроме «Электры», громких фильмов за ней не замечено). Роли трех других самых видных девушек — Елены Дуглас, Тины Армстронг и Кристи Аллен — исполнят **Сара Картер**, **Джейми Прессли** и **Холли Валланс** соответственно. Очень любопытных типажей подобрали на мужские роли: Бэйманом станет накачанный бодибилдер **Дерек Бойер**; Басом Армстронгом (это, к слову, папа Тины Армстронг) — **Кевин Нэш**, настоящий рестлер; ниндзей Рю Хаябусой — **Кейн Косуги** (владеет несколькими десятками восточных боевых искусств); Заком и Леоном — **Брайан Уайт** и **Сильвио Симак** (первый, кстати, засветится еще и в «Теккене» в роли Брюса Ирвина).

Рулит процессом съемок **Кори Юэн** («Перевозчик»), которому на все про все выделено \$30 млн. Деньги не бог весть какие, но при желании и на них можно снять вполне приличный фильм (сняли же «Город грехов» за 40 млн). Что получится из всей этой затеи, мы узнаем через год.

Silent Hill

С экранизацией **Silent Hill**, слава богу, никаких неопределенностей больше нет: все формальности утрясены, с 25 апреля съемки идут полным ходом. Сюжет, сочиненный «лягушатниками» **Роджером Эвери** (сценарист «Бешеных псов») и **Николя Букрифом** (крупных проектов за ним не числится), примерно пересказывает события первой части **Silent Hill**, но именно примерно. В центре внимания окажется супружеская пара, чья дочь Шэрон (в игре ее звали Шерил) больна смертельной болезнью. По сюжету несчастная ячейка общества в полном составе попадет в городок Сайлент Хилл, где они столкнутся с представителями темного культа и бесчисленными делегатами ада.

В режиссерском кресле тоже восседает француз — **Кристоф Ганс** («Братство волка», «Плачущий убийца»). Бюджет фильма составляет \$50 млн, и благодарить за это следует продюсера **Сэма Хандиду**, который финансировал обе части **Resident Evil**. А теперь присядьте и приготовьте успокоительное: на роль матери Шэрон пригласили **Радю Митчелл**, заштатную актрису далеко не первого эшелона (девушка-пилот в «Чер-

ной дыре», жена **Джонни Деппа** в «Волшебной стране»). Впрочем, спасибо еще, что ее не взяли на роль Марии из **Silent Hill 2**. В мужья ей отрядили более или менее приличного актера — **Шона Бина** (Боромир во «Властелине колец», Меррик в «Острове»). Остальная лицедейская братия малоизвестна: полицейскую Сибил сыграет **Лоури Холден**, Далию Гиллеспи (главу религиозного культа) — **Дебора Кара Ангер**, Алессу — **Таня Ален**, Шэрон — **Джодел Ферланд**.

Съемки идут под неусыпным надзором **Konami**, которая пообещала не допустить серьезных отклонений от генеральной линии и сохранить атмосферу **Silent Hill**. Саундтрек позаимствуют у игры (напишет ли Акира Ямаока дополнительные треки для фильма, не уточняется). Выход фильма запланирован только на следующий год, так что ни скриншотов, ни роликов из него пока нет. Те картинки, что вы видите по соседству, — всего лишь фотографии декораций.

Кстати говоря, у сценариста **Роджера Эвери** есть личный блог в интернете, где он часто пишет о том, как идут съемки. Находится он по адресу www.avary.com/rogeravary/journal.

Halo

Киноверсия **Halo** станет, наверное, самой видной игрозкранизацией. **Microsoft** подошла к делу очень основательно. За написание сценария



Halo 2

посадили **Алекса Гарланда** (сценарист «28 дней спустя»), пообещав ему за труды \$1 млн (!). Компаниям, претендующим на право снимать фильм, предъявили неслыханные условия: \$10 млн аванса, 15% от сборов, бюджет не меньше \$75 млн плюс полный контроль над съемками. Спилберговская **DreamWorks** и **New Line Cinema**, едва услышав об этом, сразу дали мелкомягким от ворот поворот. **Sony Pictures** вообще не рассматривалась: **Halo** — это ключевой тайтл на Xbox, а «икс-ящик» является главным конкурентом **Sony PlayStation 2**. Из других киногоигантов оставались только **Universal Pictures** и **20th Century Fox**. Они согласились взяться за фильм, но аванс **Microsoft** все же пришлось скопировать до \$5 млн. Любопытная деталь: курьеры, развозившие по киностудиям копии сценария, были наряжены в костюм **Мастера Чифа**.

В режиссерское кресло прочили **Ридли Скотта** («Чужой», «Царство небесное»), на главные роли — **Сэмюэля Л. Джексона** (Мэйс Винду в третьем Эпизоде «Звездных войн») и **Эда Харриса** (немецкий снайпер из ленты «Враг у ворот»), но никаких подтверждений тому пока не поступало.

Сама картина будет чем-то вроде расширенной версии первой части **Halo**. В фильме мы увидим то, что в игре осталось за кадром. Кованты нападают на базу землян на планете Рич

(Reach), чтобы уничтожить комплекс, где готовят (или производят — точно сказать не беремся) солдат нового типа — **SPARTAN**. Одному из кораблей удастся вывезти последнего выжившего «спартанца», но и его настигает флот ковантов. С этого момента начинается то, что мы видели в игре: размороженный **Мастер Чифа** обзаводится напарницей в лице искусственного интеллекта **Кортаны** и на спасательной капсуле спускается на кольцо **Installation 04** (наличие номера намекает на то, что будут и другие подобные кольца), более известное как **Halo**. Выход фильма назначен на 2007 год.

DOOM

Путь **DOOM** на широкие экраны был долгим и мучительным. Еще несколько лет назад права на него купила **Warner Brothers**, но начало



DOOM

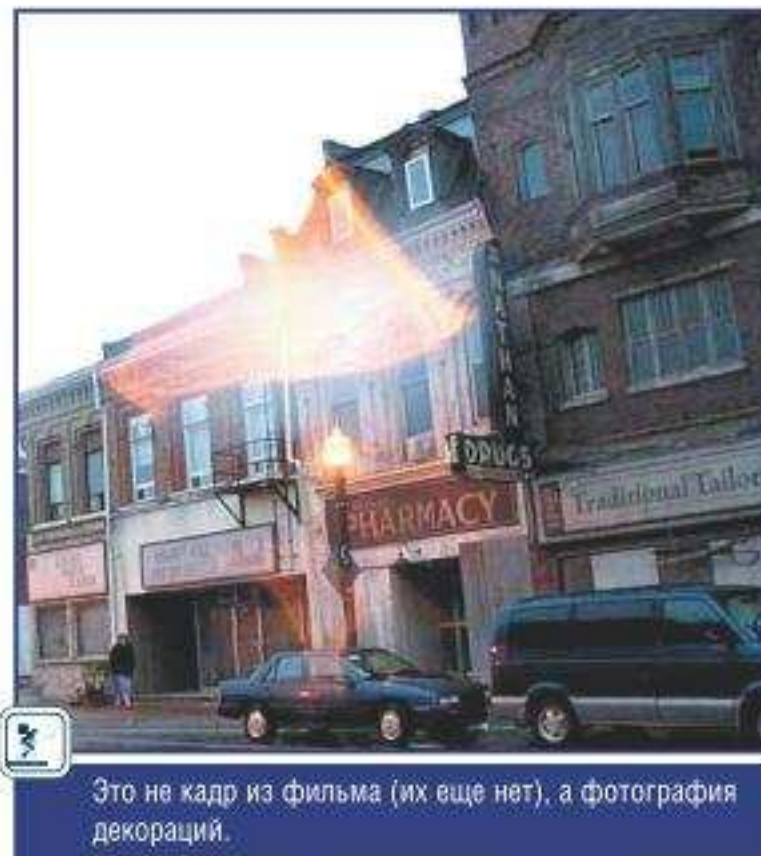
съемок почему-то все время откладывалось. В конце концов у **id Software** лопнуло терпение и контракт с «Уорнерами» был расторгнут, а права передали **Universal Pictures**. Та сразу взялась за дело, но наворотила такого, что у фанатов **DOOM** сразу приключился инфаркт миокарда: вместо Марса — непонятно какая планета, вместо морпехов — спецназовцы, а вместо монстров из ада — люди, мутировавшие от некоего вируса. Короче говоря, фильм чуть не превратили в клон **Resident Evil**.

К счастью, разработчики вовремя треснули по шаловливым ручкам киношников учительской линейкой и строго-настрого наказали вернуться к истокам. Результат не заставил себя ждать. Новый вариант сценария развивает сюжет **DOOM 3** (не продолжает, а именно развивает — то есть те же самые события покажут от лица других героев) и обладает всеми обязательными атрибутами **DOOM**-фильма: портал в ад, **BFG** (которая здесь расшифровывается как **Bio Force Gun**) и темнота-хоть-глаз-выколи. И все же судя по трейлеру (см. его на нашем диске в «Видеомании») фильм будет больше похож именно на **Resident Evil**, чем на родной первоисточник.

Режиссирует ленту **Анджей Бартовяк** («Ромео должен умереть»). Главную роль возьмет на себя двухметровый дуболом **Дуэйн «Скала» Джонсон** («Широко шагая»). Компанию «широкошагающему» составят **Карл Урбан** (капитан Ваако в «Хрониках Риддика») и **Розамунда Пайк** (Миранда Фрост в «Умри, но не сейчас»). Премьера планировалась сначала на август, но потом ее перенесли на 21 октября.

Splinter Cell

Кинематографичный **Splinter Cell** давно просился на большой экран, да и издатель игры **Ubisoft** всячески этому способствовала. Права на экранизацию сплывали **Paramount**



Это не кадр из фильма (их еще нет), а фотография декораций.



Не исключено, что Сэма Фишера сыграет Каратель — Том Джейн.

Pictures, режиссерское кресло займет филейная часть Питера Берга («Сокровища Амазонки»), он же напишет сценарий (под, конечно же, присмотром Тома Клэнси и разработчиков). Роль Сэма Фишера прочат **Томасу Джейну** (Каратель из одноименного фильма) — внешность у него очень даже подходящая, разве что чуть-чуть моложав (но это легко поправить гримом). О сюжете ничего не сообщается, но, скорее всего, от игры он будет отличаться не сильно (камбоджийские сепаратисты терроризируют Никарагуа, Пентагон захватывает северокорейский спецназ, ну и так далее в том же духе). Фильм мы увидим в следующем году.

Spy Hunter

Те, кто застал эпоху «Денди» (это когда по Земле еще бродили 286-е и 386-е динозавры), наверняка помнят аркаду **Spy Hunter**. Там, напомним, мы управляли одинокой машинкой, на которой надо было продираться сквозь плотные заслоны вражеских автомобилей, вертолетов и танков. Новые игры из серии **Spy Hunter** выходят и по сей день, но, увы, только на приставках (самая последняя часть, **Spy Hunter 2**, появилась в 2003 году на PlayStation 2 и Xbox). Переносом ее на 35-миллиметровую пленку озаботились **Universal Pictures** и популярный некогда режиссер **Джон Бу**. Главного героя, бывшего пилота Алека Сектса, находящегося на службе организации **International Espionage Services** (которая и доверит ему ту знаменитую супермашину), сыграет все тот же Дуэйн Джонсон, что подвизался в **DOOM**. Тяжкий крест подготовки сценария взвалили на себя **Дамиан Шэннон** и **Марк Свифт** (вволю повеселившиеся в безбашенном «Фредди против Джейсона»): сюжет в **Spy Hunter** всегда был очень условный, так что намучились они, наверное, преизрядно. Зато видеоряд уже сейчас вызывает по меньшей мере восхищение: спецэффекты такие, что аж дух захватывает.



Spy Hunter

ФИЛЬМ ПО PRINCE OF PERSIA



В недавнем интервью сайту **GameSpot** **Джордан Мехнер** признался, что в данный момент он работает над сценарием фильма по мотивам **Prince of Persia**. Снимать его будут те же люди, что подарили нам «Пиратов Карибского моря» (киноленту, а не игру), финансирует проект **Walt Disney Pictures**. Режиссер и актеры еще не утверждены, но очень хотелось бы, чтобы на главную роль выбрали **Джонни Деппа** — он, может, и не гимнаст (не проблема, прыжки и кульбиты можно нарисовать на компьютере или поручить дублерам), зато похож на Принца, да и сам по себе актер очень хороший.

Если кто не знает, Мехнер — это создатель первых двух частей **Prince of Persia**, он же стоял во главе команды, выпустившей **Prince of Persia: The Sands of Time**. К **Prince of Persia: Warrior Within** он, судя по всему, отношения уже не имел, поэтому игра получилась заметно слабее «Песков времени» (по крайней мере, таково мое личное мнение).

Сейчас Мехнер снимает документальный фильм **Chavez Ravine: A Los Angeles Story...** о принудительном переселении в 40—50-х годах каких-то мексиканцев, жив-



Лучшей кандидатуры на роль Принца, чем Джонни Депп, не найти.

ших неподалеку от Лос-Анджелеса. На съемки этой «душераздирающей» истории у Джорджи уходит все свободное время, поэтому ему пока не до игр.

Resident Evil: Afterlife и Resident Evil 4



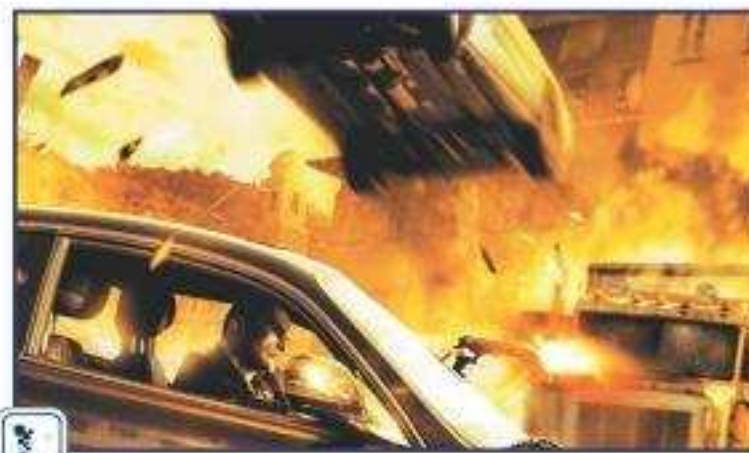
Resident Evil: Apocalypse

С продолжением **Resident Evil** никаких заминок или неопределенностей не предвидится: **Пол Андерсон**, режиссер первой части (вторую снимал **Александр Уитт**), уже вовсю строчит сценарий. В **Afterlife** (такой подзаголовок получил триквел) зомби заполонят уже весь мир, поэтому главным героям (ведущая роль, конечно же, вновь отводится Алисе, которую сыграет все та же **Милла Йовович**) снова придется побегать. В финале Алиса (а может, и ее подельники — если доживут) попадет в Токио; что ее там ждет, мы узнаем уже в четвертой части фильма. Возможно, в Японии она найдет способ излечить всех заразившихся (не вкалывать же сыворотку каждому зомби персонально) или просто убьет разработчиков игры **Resident Evil** — ведь

именно из-за этих мерзавцев все и началось. Шутки шутками, но эпизод получился бы просто шикарный: представляете себе — сотрудники **Capcom** в роли зомби?

Кто будет режиссировать сиквелы (сам **Андерсон**, **Александр Уитт** или кто-то другой), пока неизвестно. Зато выпустить **Afterlife** обещают уже в следующем году.

Driver



Driver

Помимо **Resident Evil** **Пол Андерсон** имеет виды еще и на **Driver**, не менее известный компьютерно-игровой франчайз. Фильм планировали на лето 2004 года (чтобы он вышел одновременно с **Driv3r**), но, видимо, что-то не срослось. Этим «что-то», скорее всего, является сценарий — **Андерсон** говорил, что он требует доработки. Финансируют картину **Роберт Кацлер** и **Джереми Болт**, продюсеры «Обитатели зла». Примерный бюджет — \$50 млн, еще более примерная дата премьеры — следующий год.

Hitman

Фильм по **Hitman**, долгое время прозябавший где-то на задворках киноиндустрии, недавно наконец воспрял ото сна. «Будильником» послужило известие о том, что главную роль сыграет не кто-нибудь, а **Вин Дизель**, он же — немногословный душегуб **Ричард Б. Риддик**. Внешность у него подходящая, разве что



Риддик и Хитмен — прямо братья-близнецы. Может, Риддик был из той же серии, что Лысый со штрих-кодом?

ростом чуток не вышел (Хитмен под два метра в холке). Да и роль как раз для него: Риддика Дизель сыграл идеально — представить на его месте какого-то другого актера просто невозможно. Фильм намечен на 2007 год.

Принадлежащая Дизелю компания **Tigon Studios** (она участвовала в разработке **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**) уже пообещала, что после выхода фильма выпустит по его мотивам игру. Есть чему порадоваться: **IO Interactive**, разработчики всех частей **Hitman**, уже вконец обленились и который год гонят халтуру.

God of War

God of War — один из самых заметных проектов этого года. Это внутренняя разработка **Sony Computer Entertainment America**, и вышел он исключительно на PlayStation 2. В основу сюжета легла вся древнегреческая мифология разом: бог войны Арес поднимает восстание против других богов и заодно решает истребить род человеческий. Против него выступают все остальные туземцы Олимпа. На успокоение Ареса они отряжают спартанского воина Кратоса, за душой у которого больше грехов, чем у кого бы то ни было. С точки зрения геймплея это слешер, причем лучший в мире слешер. **God of War** красивее, чем 90% игр на PlayStation 2, уровни здесь интереснее, чем в **Prince of Persia: The Sands of Time/Warrior Within**, а боевая система — продуманнее, чем даже в **Devil May Cry 3**. **God of War** — просто эталон качества (средний рейтинг на сайте www.gamerankings.com — 9,3 балла).

Всего через несколько месяцев после выхода игры **Universal Pictures** (она принадлежит Sony) изъявила желание снять по ее мотивам фильм. Продюсировать его подрядились **Чарльз Роуэн** («Бэтмен: Начало») и **Алекс Гартнер**. Сейчас они, надо думать, озабочены



God of War

поиском сценариста. Бюджет неизвестен, режиссер и актеры еще не подобраны.

Psi-Ops

Продюсеры **Hitman** и **Spy Hunter** **Чарльз Гордон** и **Адриан Аскарей** протолкнули на широкие экраны еще и **Psi-Ops**, экранизацию экшена годичной давности (на приставках игра вышла еще прошлым летом), где основной фишкой геймплея были паранормальные способности главного героя. Финансировать эту затею под-



Главный герой Psi-Ops Ник Скрайер обсуждает с большим голливудским боссом детали экранизации.

рядилась **Universal Pictures**. Сценарий пока не готов, режиссер и лицедеи не подобраны, бюджет не подсчитан даже примерно, так что фильм, наверное, мы увидим еще очень нескоро. Особых надежд на него не возлагают — игра была типичным блокбастером средней руки, та же судьба, скорее всего, ждет и киноленту.

Area 51

О возможности появления **Area 51** (отцензированной нами в предыдущем номере) на большом экране **Midway** говорила еще задолго до выхода самой игры. Снимать фильм будут на деньги **Paramount Pictures**. Сценарий уже



Area 51

пишется: над ним вовсю ишачит **Дин Георгарис** («Лара Крофт: расхитительница гробниц — колыбель жизни» и «Маньчжурский кандидат»). Дину придется несладко: в «Зоне 51» шагу нельзя ступить, чтобы не вляпаться в какую-нибудь банальность или клише (основными «источниками вдохновения» послужили **Half-Life** и «Секретные материалы»). Вопрос о том, увидим ли мы в киноверсии **Дэвида Духовны** и **Мерилина Мэнсона** (они озвучивали игру), пока остается без ответа.

Metroid Prime

Джон Ву вознамерился стать вторым **Поллом Андерсоном** — большая часть его текущих и будущих проектов представляют собой



Metroid Prime 2: Echoes (GameCube)

игроэкранизации. Недавно он приобрел права на **Metroid Prime** — серию шутеров с **GameCube**, где облаченная в красный скафандр девушка **Самус Аран** сражается с метроидами, межгалактическими редисками. Выбор он сделал очень удачный: игры эти столь качественные, что их оценки в прессе не опускаются ниже девяти баллов. Правда, в экранизации **Metroid Prime** будет сложен: слишком уж нестандартны игры-первоисточники.

Rainbow Six

После «Метроида» **Джон Ву** планировал окучить **Rainbow Six**, но здесь у него приключился облом: **Paramount Pictures**, которой принадлежат права на этот франчайз, передала его **Заку Снайдеру** (ремейк «Рассвета мертвецов»). Он напишет сценарий и собственноручно срежис-



Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown

сирует фильм. Самое главное: за основу взята не игра, а самый что ни на есть первоисточник — одноименная книга. Впрочем, расстраиваться не стоит: **Rainbow Six** — тайтл известный, вряд ли киношники откажутся использовать его «материал». Десантирование «Радуги 6» в кинотеатры всего мира назначено на 2007 год.

Fatal Frame

Мода на азиатские ужастики стихать никак не желает, а значит, киноделам эту моду надо чем-то удовлетворять. Умнее всех поступили в **DreamWorks** (на их счету оба американских «Звонка»): вместо того чтобы сн-

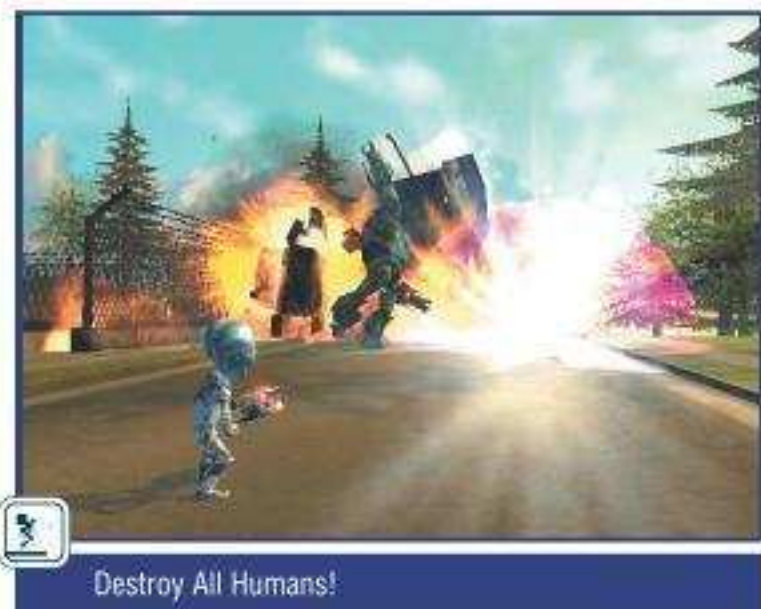


Fatal Frame II (PlayStation 2, Xbox). Она же — Project Zero II: The Crimson Butterfly.

мать очередной ремейк очередной японской нудятины, они разжились правами на экранизацию игры **Fatal Frame** (в Европе она известна под названием **Project Zero**), весьма приличного survival horror с консолей. По геймплею игра похожа на **Silent Hill** (большую часть времени ходишь-бродишь по тесным уровням, читаешь записки и решаешь головоломки), но есть у нее одна особенность — персонажи здесь ничем не вооружены, отгонять призраков они могут только фотоаппаратом (и это наверняка обыграют в кинокартине). Сценарий пишет **Джон Роджерс** («Женщина-кошка»). **Стивен Спилберг** (ему принадлежит DreamWorks) пообещал лично посмотреть за проектом.

Destroy All Humans!

Destroy All Humans!, игра про инопланетянина по имени Кристо, который прилетел на Землю, чтобы устроить глобальный геноцид, когда-то считалась одним из самых пер-



Destroy All Humans!

спективных проектов и ее даже вроде бы собирались выпустить на PC. На поверку игра, увы, оказалась всего лишь неплохой аркадой (вышла в июне), да и персоналки почтить своим присутствием она так и не озаботилась. Права на экранизацию купила **United Talent Agency, Inc.** Сценарий пока не готов, поэтому дата релиза не определена даже примерно. Самое интересное, что игра создавалась под сильным влиянием фантастических фильмов 50-х годов, стало быть, ее киноверсия получится как бы их общим ремейком.

С миру по нитке

Перечисленные выше фильмы — это лишь верхушка айсберга под названием «Экранизации игр». Есть еще множество игрофильмов, которые только в планах, находятся на ранней стадии готовности или... вообще отменены.

Dead to Rights. Информация об экранизации этого экшена от **Namco** проскальзывала еще в 2003 году. Примерить на себя шкуру Джека Слейта, полицейского-которого-предали-все, согласился **Николас Кейдж** (Кастор Трой из «Без лица» и заслуженный спаситель сокровища нации). Сценарий вроде бы должен был подготовить **Кевин Бродбин** («Константин»), а продюсировать фильм согласился **Лоренцо де Бонавентура** (DOOM и, опять же, «Константин»). Впрочем, дальше анонса дело так и не пошло: никаких вестей об экранизации Dead to Rights больше не поступало.

Soul Calibur. Права на экранизацию этого сериала (один из самых популярных файтингов на приставках) выкупила ком-



БЕЗОТХОДНОЕ ПРОИЗВОДСТВО

Пока одни игроделы раздумывают, кому бы сплавить свои проекты на принудительную стерилизацию, экранизацию, другие уже задумываются, как бы автоматизировать процесс превращения игр в фильмы. Так, недавно фирма **Solar Studios** заключила соглашение с кинопродюсерской компанией **Tricolor Entertainment** о переносе всех ее нынешних и будущих игр на большой экран. Начинание это во всех отношениях хорошее (продавать лицензии оптом выгоднее, чем в розницу), но есть одно «но»: ключевым проектом Solar Studios на данный момент является робофайтинг **Metal Combat**, который пока ну никак не тянет на игру AAA-класса.



Metal Combat

пания **Anthem Pictures**. Собственно, на этом информация исчерпывается: ни режиссер, ни актеры еще не подобраны, бюджет и дата выхода не определены.

Dragon Ball Z. Очень популярное аниме, по мотивам которого сделали немало приставоч-



Брендан Фрейзер.

ных игр. Киноверсию снимает **Fox Studios**, в главной роли — **Брендан Фрейзер** («Мумия», «Мумия возвращается»). Других подробностей о фильме пока нет.

The Sims. Слухи об экранизации живой иконы всех домохозяек планеты и

любимой игры Матвея Кумби (не путать с Александром Кузьменко!) ходили с незапамятных времен, но так слухами и остались. Судя по всему, **Electronic Arts** забила на экранизацию, а вместо фильма теперь делают реалити-шоу (мы об этом уже сообщали некоторое время назад). Зрители будут наблюдать за жизнью отдельно взятой семьи и даже управлять ею, посылая команды на специальный номер.

Devil May Cry. Права на фильм по серии турбореактивных экшенов про полудемона Данте (PlayStation 2) два года назад купила



Devil May Cry 3: Dante's Awakening (PlayStation 2)

компания **Gaga Productions**. Фильм планировался на 2005 год, но, похоже, за него еще даже не принимались. Известен только бюджет — \$40 млн (негусто для боевика).

Onimusha. Снимать киноадаптацию известной на приставках серии «Онимуша» подрядилась все та же «Гага Продакшнс» (какое, право слово, смешное название). На роль

центрального героя (самурая Саманоске Акечи) метит **Донни Йен**, замеченный прежде лишь в «Блейде II», «Шанхайских рыцарях» и прорве китайских фильмов с абсолютно непризносимыми названиями.

The Getaway. Серию «праворульных» (потому что все в них сделано не по-человечески) экшенов о буднях британского криминалитета (эксклюзивы для PlayStation 2) экранизирует компания **Screen Gems** (она же снимала Resident Evil). Работы над фильмом уже идут («Сони» подтвердила это на Каннском кинофестивале в прошлом году), но пока, видимо, не особенно интенсивно — подробностей ноль целых ноль десятых.

Max Payne. Экранизация «Макса» дождалась своей очереди беспрецедентно долго — с 2001 года. В конце июня ее наконец вытащили из запасников **20th Century Fox**, отряхнули от пыли, выбили запах нафталина и отправили на конвейер. Продюсируют фильм **Скотт Фей** и **Джулия Йорн** (они же сейчас работают и над «Алисой»).

Metal Gear Solid. «Метал Гир» сватали за киноиндустрию уже не единожды, но каждый раз это оказывалось всего лишь слухами. **Хидео Кодзима** (продюсер, сценарист, режиссер и главный дизайнер всех частей игры) известен как заядлый киноман и большой поклонник американского кинематографа, однако переносить свое детище на большой экран он, как ни странно, не спешит. В любом случае, если фильм по Metal Gear Solid когда-нибудь и появится, снимать его будет либо сам Кодзима (когда-то он мечтал стать кинорежиссером), либо американцы.

Super Mario Bros. 2. Года три назад **Nintendo** выказывала желание снять продолжение фильма Super Mario Bros (1993 год) и даже, кажется, собиралась взять на одну из ролей **Мерилу Мэнсон** (в «Марио», ага), но эта затея как-то заглохла. Причина понятна: снять что-то вменяемое по «Марио» не представляется возможным.

...И это еще далеко не все. Вполне возможно, что сейчас готовятся еще какие-то экранизации игр, о которых пока известно лишь на уровне слухов (это, например, Half-Life и Grand Theft Auto). Что же будет завтра, когда игры по популярности приблизятся к самым массовым развлечениям — кино и телевидению?..



Игорь Варнавский

РЕЦЕНЗИИ

Земля мертвых (George Romero's Land of the Dead)

Производство:

Universal Pictures и Atmosphere Entertainment MM

Прокатчик в России:

Universal International Pictures

Режиссер: Джордж Ромеро

Продюсеры: Марк Кантон

и Питер Грюнвальд

Сценарий: Джордж Ромеро

Композитор: Рейнгольд Хэйл

и Джонни Климик

В главных ролях: Денис Хоппер,

Саймон Бейкер, Джон Легуизамо, Эйша Ардженто

Бюджет: \$15 млн

Кассовые сборы: \$20 480 965 млн

Официальный сайт:

www.landofthedeadmovie.net

Отцом всех киношных зомби считается легендарный режиссер **Джордж Ромеро** (не путать с Джоном «Я потопил ION Storm» Ромеро, геймдизайнером). Снятый им в 1968 году фильм «Ночь живых мертвецов» положил начало настоящей зомбима-

самого Джорджа Ромеро. Правильные зомби — они ведь только у него, у Ромеро.

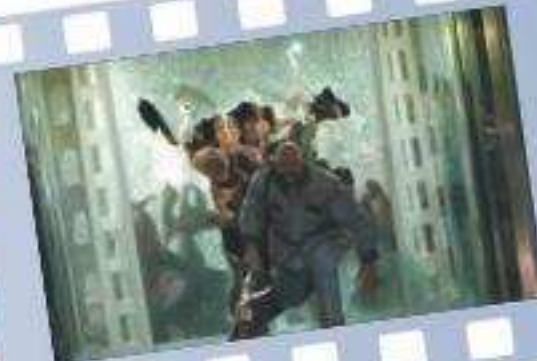
«Земля мертвых» стартует через несколько лет после событий первых трех фильмов. Зомби заполнили весь мир, остатки живых прячутся в центре бывшего мегаполиса, а запасы продуктов, боеприпасов и всего остального пополняют во время набегов на окрестные города, находящиеся в руках мертвяков. Вместо того чтобы организовать и очистить хотя бы близлежащие области, люди занялись своим излюбленным делом — грызней за собственность. Мертвяки же тем временем не теряют времени даром и... успешно эволюционируют.

Главные герои этого фильма не люди, а зомби. Живые здесь выставлены как агрессоры, которые безнаказанно расстреливают бедных, несчастных, беззащитных



Профсоюзы зомби? Или социалистическая республика зомби? Что смеетесь, это вполне возможно — в финале едва не дошло до братания между живыми и мертвыми.

Глупо? Да не то слово. Зомби должны быть безмозглые — это завещал сам Ромеро — и теперь он сам же это правило и нарушает. Никто не спорит, что старую зомби-формулу не грех разбавить чем-то новым, но это новое не должно выглядеть абсурдно. Смотреть, как вождь зомби искренне переживает за своих соотечественников, без смеха — решительно невозможно. Стоп, но, может быть, так и задумано? Ничуть не бывало: в моменты гибели людей Ромеро усиленно нагоняет драматизму, а



те сцены, которые, по идее, должны были создавать картины всемирного апокалипсиса, сняты из рук вон плохо. В первой части Resident Evil (киноверсии) такого эффекта добились одной лишь финальной сценой (где камера, постепенно поднимаясь все выше и выше, показывает разгромленный мегаполис), здесь же Ромеро не удалось добиться этого за все полтора часа. Возможно, дело в излишней камерности ленты: почти весь фильм показывают одну и ту же съемочную площадку, только из разных ракурсов. Раскошелиться на более масштабные декорации Ромеро, наверное, не захотел сам — он всегда любил снимать малобюджетные фильмы. Но если раньше это у него получалось отлично, то «Земле мертвецов» малобюджетность идет лишь во вред. От компьютерных зомби Джорджи тоже отказался, целиком положившись на грим. И зря — силиконовые мертвяки смотрелись бы куда лучше.

«Земля мертвецов» — не самый плохой фильм, но он вчистую проигрывает всему современному зомбиматографу. Ромеро снимал его так, как он привык снимать двадцать лет назад, и в итоге получилась картина, устаревшая по всем показателям. Как говорится, сам породил, сам и убил.

■ ■ ■
Резюме: Джордж Ромеро по-прежнему снимает треш. Только если раньше это был Треш с большой буквы и с ореолом культовости, то сейчас — просто треш.

Оценка: ★★★★★

нии, длящейся и по сей день. С тех пор гиперактивные мертвяки стали излюбленной темой киношников: сначала сам Ромеро снял сиквелы «Рассвет мертвецов» и «День мертвецов», а потом посыпались и фильмы от сторонних режиссеров — от «Зловещих мертвецов» Сэма Рейми до недавнего ремейка всего того же «Рассвета мертвецов» (его снимал уже не Ромеро, а Зак Снайдер), жутковатого «28 дней спустя» и уморительного «Зомби по имени Шон» (он же «Шон из мертвецов»). Позже свой вклад в «зомбификацию» всея планеты внесла подросшая игровая индустрия: Resident Evil, House of the Dead, грядущие Stubbs the Zombie и George Romero's City of the Dead — и это лишь самые громкие тайтлы. Нужно ли говорить, с каким воодушевлением была встречена новость о скором появлении «Земли мертвых» (странный, вообще говоря, перевод — «Земля мертвецов» звучало бы лучше, да и преемственность было бы сразу видно), продолжения знаменитой зомби-трилогии от

зомби, устраивают наглые налеты на их города, используют в качестве мишеней и для увеселения посетителей ночных клубов. Ну как тут не возмутиться и не пойти войной на мерзких людешек? Ведь простому честному зомби нужно от человека всего ничего: лишь кусок свежего и сочного мяса. Неужели это так много?!

Глядя на бесчинства живых, один особо сообразительный зомби-негр (нельзя забывать о политкорректности, даже если речь идет о ходячих трупах) проникается к ним жгучей пролетарской ненавистью и организует настоящий крестовый поход. Доведенные до ручки зомби вооружаются автоматами, тесаками, топорами и другими подручными средствами (но главным оружием по-прежнему остаются зубы) и под предводительством того самого негра отправляются громить логово беспощадных эксплуататоров. Разбушевавшийся рабочий класс отрывает напуганным капиталистам головы, выковыривает внутренности и отгрызает конечности без всяких скидок на цензуру (благо такие сцены Джорджик снимать умеет). Что дальше?

А1 ПЕРВЫЙ АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ МУЗЫКАЛЬНЫЙ ТЕЛЕКАНАЛ
WWW.A1TV.RU

ПРЕДСТАВЛЯЕТ

В рамках Российской Альтернативной
Музыкальной Премии - 2005



Russian Alternative Music Prize

RAMP

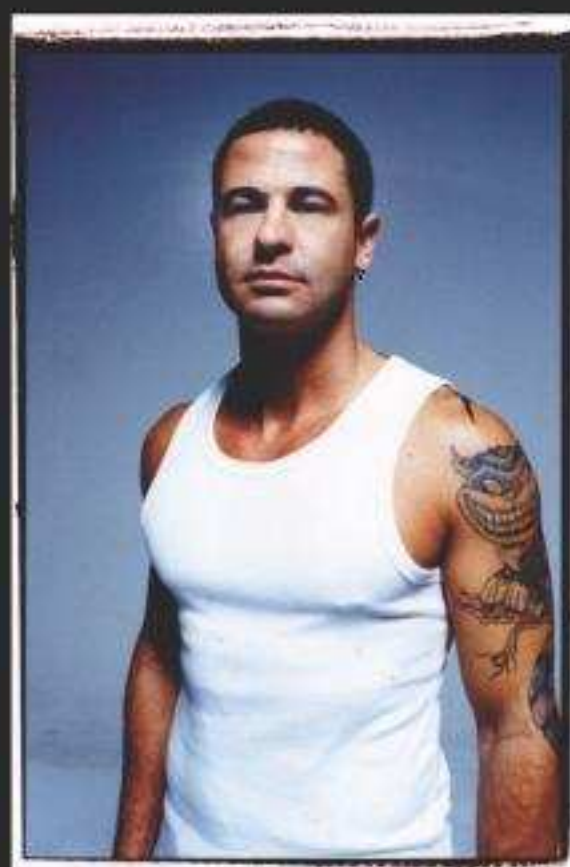
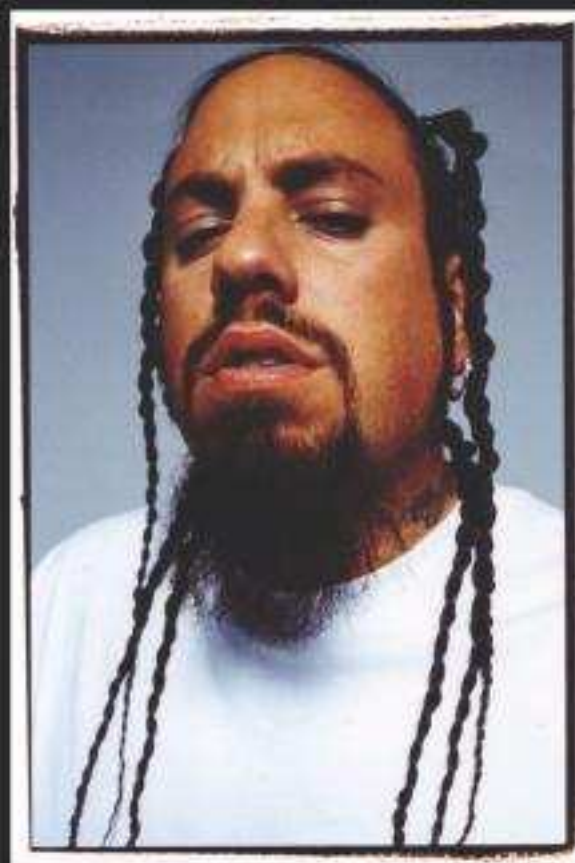
www.RAMP1.ru

Коян

И ЛУЧШИЕ АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ
ГРУППЫ РОССИИ

20.09 - Питер
ЛЕДОВЫЙ ДВОРЕЦ

22.09 - Москва
ДС ЛУЖНИКИ



Генеральные
информационные спонсоры:

TimeOut

Москва

RollingStone

ULTRA
70,19FM

Информационная поддержка:

ИПРО МАНИА

МУЗСОРУБКА.RU
ПОРТАЛ АЛЬТЕРНАТИВНОЙ МУЗЫКИ



РОВЕСНИК

DARK
city

ROCK



КАН КАН
www.kapkanrecords.com

rockmusic.ru

ЗАКАЗ, ДОСТАВКА БИЛЕТОВ:

kontramarka
933 3200 **ru**



СЕКРЕТЫ ИГРАБЕЛЬНОСТИ

ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ

Мы продолжаем задавать разработчикам компьютерных игр вопросы, интересные любому игроку. В сегодняшнем обсуждении приняли участие:

ChS — Михаил Пискунов, ведущий сценарист К-Д ЛАБ и KDVGames;

guy — Глеб Яльчик, руководитель игрового отдела Creat Studio;

Zorich — Александр Зорич, писатель-фантаст;

Alice — Дмитрий Глазнев, геймдизайнер Burut Creative Team;

Ki — Роман Волков, геймдизайнер Burut Creative Team.

Ну и, конечно, «Игромания» в лице Владимира Болвина, бессменного контролера и санинспектора «Форума» Алексея Макаренкова и музы проекта — Светланы Померанцевой.

Чудеса геймплея

Любой жанр, будь то неторопливая пошаговая стратегия или ураганный экшен от первого лица, исчисляется десяткам, а то и сотнями игр. Но лишь единицы из них становятся культовыми. В таких играх может быть весьма средняя для своего времени графика, неудачный звук, не самое лучшее управление, но уж в плане геймплея им равных нет.

О геймплее и играбельности слышали все, но немногие могут описать их на словах. Что такое качественный геймплей и хорошая играбельность? Как сделать так, чтобы игроку было интересно? Чем его увлечь? За какие ниточки нужно тянуть, чтобы он не мог оторваться от игры? Всему этому будет посвящено наше сегодняшнее обсуждение. Также мы разберемся с определением геймплея. Что это — все элементы игры в совокупности, включая графику, управление и прочее? Или это что-то самостоятельное? Возможно, геймплей отчасти зависит от других ингредиентов игры? Тогда — на какую часть? Некоторые говорят, что классный геймплей — это в первую очередь динамика. Тогда как объяс-

нить, что бывают увлекательные пошаговые стратегии, а бывают плохие?



[Zorich]

По-моему, качественный геймплей — это целостная и комфортная реальность, созданная для меня разработчиками по ту сторону монитора.

Под «целесообразностью» тут понимается сумма таких факторов, как внутренняя логическая непротиворечивость, баланс оригинальности, разнообразия и узнаваемости и стабильное развитие сюжета (игровых приемов, уловок и так далее) от простого к сложному и еще более сложному. «Целесообразная» игровая реальность — это то, что хочется познать именно через игру (а не через книгу, фильм, обнимание или целование).

Под «комфортностью» я понимаю возможность за несколько часов освоиться с игровой реальностью, погрузиться в нее и добиться первых серьезных успехов, не прикладывая каких-то сверхусилий.

Тезисно я бы описал геймплей так:

1. Это все элементы игры в совокупности, кроме, как ни странно, графики. Мне нетрудно представить себе хороший геймплей даже при наличии примитивной псевдографики.

2. Геймплей обычно зависит от следующих факторов, которые я перечислю в порядке убывания значимости:

- внутренние игровые «договоренности», модель мира;
- баланс прочностей, скоростей, дистанций и прочих элементов модели мира;
- сюжет, сценарий;
- управление.

3. Геймплей не связан с динамикой. Как можно сравнивать геймплей шахмат, го и конного поло? Шахматы и го — две совершенно разных настольных игры, каждая хороша по-своему. А конное поло — ультрадинамичная, очень опасная игра, в которой средний шахматист свернет себе шею секунд за 40.

Однако в каждом игровом жанре можно представить себе более подвижный геймплей и менее подвижный. Например, в таком статическом жанре, как пошаговые тактики, он станет «более подвижным», если действие разворачивается на маленькой карте, и «менее подвижным» — если на большой карте.

4. В каждом жанре свой геймплей. Можно даже сказать, что эта разница и отличает жанры друг от друга.



[Alice]

Почти подписываюсь. Для меня есть несколько правил Хорошего Геймплея (перечислю в порядке убывания значимости).

Ни одна его деталь не должна раздражать или напрягать. Игра — это задача, и если инструменты для решения этой задачи неудобны (ножницы тупые), то ее никто не будет решать. Это касается управления, интерфейса, баланса (сложности), графики.

Игра должна предложить новый игровой опыт. Мало кто купит новые шахматы, которые отличаются от старых только цветом фигурок. Покупают, конечно, но мало. Новые правила игры — даже минимальные — это признак хорошего геймплея.

Геймплей не должен разочаровывать, он должен награждать и дарить чувство удовлетворения. За каждое решение игроку надо давать подарок. Игрок должен уважать себя за способность решать задачи. Вот и все.

Лишь озарением силен?



Два момента, которые очень хотелось бы разобрать. Первый — разочарование игрока в геймплее. До момента знакомства с игрой он зачастую от него ничего не ждет. Понятно, что это некая идеальная ситуация, ибо какие-то ожидания у него обязательно есть. Прочитал что-то в журнале, послушал соседа Васю, посмотрел картинки на обложке диска. Но это вопросы пиара.

Предположим, что человек игру не видел, не слышал о ней, но все же купил. На чем будут основываться его ожидания от геймплея до начала игры? На сравнении с другими проектами из этого же жанра? А если он никогда не видел подобных игр? Если геймер — заядлый квакер, не знакомый со стратегиями, это еще не значит, что он не отличит хорошую стратегию от плохой.

Вопрос именно в комфортности пребывания в игровом мире? Тогда почему старые игры — даже хиты — сейчас воспринимаются как примитивизм даже теми, кто не играет в проекты данного жанра? Дело ведь не только в графике...

Второй момент — новый игровой опыт. Психика большинства людей (ключевое слово — «большинства», то есть не всех) устроена так, что новое чаще воспринимается как негативное. По крайней мере, поначалу. Дальше мнение может измениться в зависимости от качества игры.

Если геймплей действительно дает какие-то новые возможности, то человек к нему привыкает и начинает считать это нормой. Если новый геймплей хуже или менее интересен, чем то, что было до этого, человек может вернуться к старому. А может и не вернуться — если успеет привыкнуть к новому геймплею. Как заставить игрока остаться в игре, учитывая, что новое, с одной стороны, притягивает, а с другой — отталкивает (на первых порах)?



[Alice]

Лично у меня есть довольно четкие критерии того, что такое хороший геймплей. Это не графика и не звук, а инструментальный, свежесть игрового опыта, система наград и наказаний.



[ChS]

А если спуститься на уровень мини-игр? «Косынка», «Сапер», «Тетрис», Lines — геймплей там очень качественный. Но ни сюжета, ни оригинальности в них нет. Почему же люди неизменно возвращаются к этим играм?



[Ki]

Самое важное в играх — это гармония. Именно гармония создает атмосферу, затаскивает игрока в иное измерение — будь то «Сапер», Quake или Heroes of Might and Magic. Именно гармония создает геймплей, превращает набор правил и алгоритм их исполнения в игру. Где взять эту гармонию? Ее надо чувствовать. Это должен уметь любой геймдизайнер.

Только не надо думать, что можно сделать игру, которая понравится всем, — так не бывает. Ведь мы здесь говорим о хорошем геймплее, а не о коммерчески успешных продуктах, верно?

В когтях хаоса



[ChS]

Я бы даже сказал, что гармонию не надо чувствовать, ею надо жить. Но люди-то несовершенны — вот и приходится полагаться на случайные озарения. Такие вещи действительно не поддаются протоколированию.



ВОПРОСОВ — МИЛЛИОН!



Что такое геймплей? Многие разложат его на составляющие, даже не задумываясь. Но так ли все просто? И делится ли он на составляющие? При таком подходе зачастую теряется смысл. Ведь что хотел получить человек при прохождении игры? Удовольствие. Если ему было интересно играть — он его получил. И наоборот. А вот почему ему было интересно... Если бы существовал простой ответ — все бы выпускали одни шедевры. Вполне возможно, что это как-то связано с различиями в психотипах людей (то есть сангвиникам, холерикам, флегматикам и меланхоликам могут нравиться разные игры).

Но задачу можно поставить по-другому. Проведем аналогию с математикой. Любая отрасль этой науки построена на нескольких аксиомах, простых для формулировки и понимания, во многих случаях очевидных. Вроде «через две точки можно провести только одну прямую».

Что если взять некоторые простые, но очевидные игры в качестве аксиом? Даже не в качестве собственно аксиом, а в качестве источника неких наводок, намеков на аксиомы. Чтобы не быть голословным, приведу цитату из доклада Дыбовского (один из разработчиков «Мор. Утопия». — Прим. ред.) о принципах хорошей игры на КРИ 2005: «В игре должен быть создан хаос, в который игроку захочется немедленно вмешаться и упорядочить его, привести в равновесие. В силу особенностей человеческой психики». В качестве примера использовалась ситуация, когда на краю стола выстраиваются пирамиды из стаканов. Их сразу хочется либо отодвинуть от края, либо сбросить на пол — дабы получить какой-то результат.

Сразу возникает ассоциация с Lines, верно? Там тоже хаос (фишки разного цвета в разных местах), который хочется упорядочить. Отсюда вывод — упорядочивание хаоса (в той или иной форме) можно положить в основу геймплея.



[Alice]

А я не согласен. Это частный случай. Экономические стратегии — борьба с хаосом. Экшены — порождение хаоса: монстры живут в упорядоченном мире, игрок его разрушает (Но ведь уничтожение монстров тоже преследует какую-то цель — например, спасение мира. Это тоже упорядочивание хаоса. — Прим. ред.).



[Zorich]

Идея с хаосом мне тоже кажется не совсем верной. Все может быть с точностью наоборот: посреди космоса цвела и пахла вражеская Звезда Смерти, уж такой там был порядок, такая форма на всех офицерах красивая, а я прилетел и эту базу «распистонил». И так мне хорошо стало...

Тут лучше обобщить: мир по ту сторону экрана должен быть таким, чтобы игроку хотелось вмешаться в его жизнь. А будет ли там игрок наводить порядок или множить беспорядок — вопрос неоднозначный.

Еще хотел бы ответить ChS по поводу мини-игр. Спасибо, что напомнили о таком жанре, я в последнее время все только о блокбастерах с навороченной графикой думаю — что несправедливо, конечно. Так вот, пример мини-игр как раз очень хорошо иллюстрирует предложенный мною термин «целесообразность». Мини-игра — это почти голая целесообразность. Зрелищность у нее по современным меркам нулевая, зато есть жесткая механика, четкая связка «нажатие кнопки — событие на экране».



[ChS]

Идею с хаосом вы поняли слишком буквально. Если брать в лоб и думать, к какому боку шутерам можно привинтить хаос, то ничего хорошего не получится. Хотя бы потому, что хаос лучше всего живет в системах из множества объектов, это статистический параметр. А вот в стратегической игре упорядочивание хаоса уже можно как-то использовать. Допустим, у сержанта масса новобранцев, их надо научить ходить строем. Сначала все бегают вразнобой, потом дело постепенно налаживается, лишь отдельные остопопы идут не в ногу. Их бьют палками, и они исправляются.

Или вот еще пример — толпа юнитов разбежалась врассыпную. Но звучит горн, и из хаоса начинает собираться фаланга, солдаты постепенно подтягиваются, занимают свои места в строю.

О целесообразности: а можно назвать примеры жанров или конкретных игр с нарушенной или размытой целесообразностью?



Особенности психологии



[guy]

Психологи, а точнее — специалисты по играм, давно определили, что такое игра и в чем ее привлекательность. Но формально перечислить признаки играбельности сложно, а вот создать интересную игру... Это как в спорте: любой тренер знает, как правильно стрелять из лука, проблема лишь в том, чтобы правильно стрелять.

Теперь я все же рискну изобразить из себя тренера. Я исхожу из простого посыла — игра жизненно необходима для человека. Это требование эволюции, оно зашито на уровне инстинктов. Видимо, требования к играм тоже зашиты там же. Природа никого не балует и ни для кого не старается сделать приятно. Если самке богомола, например, нужно откусить голову самцу во время спаривания, то так оно и будет. То есть требования к играм должны быть логичными и полезными для развития вида, а все остальное — это уже наше субъективное отношение, подкрепленное инстинктами.

- Игра должна развивать.
- Игра должна обучать.
- Игра должна поощрять.
- Игра не должна утомлять.
- Игра не должна иметь однозначного решения.
- Игра должна идти по правилам.

И по порядку. Игра должна развивать. Но что именно? Да все что угодно: логику, реакцию, социальные навыки, координацию движений. НО! Если такой навык один, игра становится примитивной, а если их много или они плохо сочетаются, то получается каша.

Игра должна обучать. Это значит, что сложность должна идти по нарастающей: больше монстров, сложнее задачи, больше связей для отслеживания. Однако если поднимать планку слишком быстро, игра станет непроходимой, а если медленно — скучной.

Игра должна поощрять. Ну, тут все очевидно. Это и рекорды, которые нужно побить, и развитие сюжета, и новое оружие, новые возможности... лишь бы поощрение не было слишком частым или слишком редким.

Игра не должна утомлять. Все вроде ясно. Рецептов тоже хватает: короткие партии в играх типа Lines, смена настроения в хоррорах, паззлы в экшенах, экшен-вставки в квестах, оружейные магазины в шутерах, волны монстров и затишья в слешерах и тому подобное.

Игра не должна иметь однозначного решения. Казалось бы, найди способ победить и наслаждайся. Но инстинкты говорят другое: «Все, парень, тебе больше не интересно, потому что ты больше ничему не учишься».

Игра должна идти по правилам. Тоже очевидный вывод — если нет правил, научиться ничему нельзя. Что такое обучение — это выработка стратегии или умений, которые в похожих условиях дадут больше шансов на победу. Если правил нет, нет и надежды на то, что те же исходные данные дадут те же последствия. Именно поэтому нас так раздражает в играх так называемое «отсутствием целостности игрового мира». Правила могут быть самыми необычными, но они должны сохраняться на протяжении всей игры. Вот, в общем-то, и все.



ОТЛИЧНО, ХОРОШО, УЖАСНО



В каждом жанре существуют игры хорошие, средние и откровенно провальные. При этом если начать предметно сравнивать лучших и худших представителей — окажется, что разница между ними минимальна. То есть по основным моментам и те, и те вписываются в рамки отличной игры. Но одна при этом — хит, а другая — откровенный мусор. Одна всем нравится, а от другой впадают в ужас.

Неужели такие минимальные различия в графике, интерфейсе или геймплее способны повлиять на успех игры? Оказывается, да. Именно на нюансах и строятся хорошие игры. Психологи приводят очень наглядный пример, чтобы все поняли, почему основы играбельности кроются именно

в мелочах. Когда европеец приезжает в какую-либо незнакомую ему восточную страну, поначалу все жители этой страны для него на одно лицо. Мужчина-европеец, например, может влюбиться в женщину-азиатку, которая в этом городе считается некрасивой. Но проходит время, и наш условный европеец осваивается в новой для него обстановке и начинает отличать красивые лица от некрасивых. Отличить одно «восточное» лицо от другого для него больше не проблема. Иными словами — чтобы просто отличить одно от другого или хорошее от плохого, надо просто пожить в окружении этого плохого и хорошего. И вот тогда отличия станут очевидными.

По аналогии — для начинающего геймера, который видел еще слишком мало игр, любой проект кажется, скажем так, хорошим. Пока ему не с чем сравнивать, он будет считать неплохой даже откровенно провальную игру. Но время идет, игрок накапливает игровой опыт, и вот он уже отчетливо различает игры по тем параметрам, которые еще недавно казались ему незначительными.



[ChS]

Все это правильно, но... Это лишь правила игры. Мы так и не ответили на главный вопрос — что именно интересно человеку. Снова использую сторонние ассоциации. В музыке есть мелодии, а есть аранжировки. Есть идея, а есть подача. Это разные категории, хотя хорошая аранжировка сможет вытянуть плохую идею, а плохая подача может убить хорошую мелодию.

Что я хочу сказать? Что само по себе соблюдение этих правил важно, но мало что гарантирует. Что можно сделать две разных игры, каждая из них будет построена в строжайшем соответствии с вышеперечисленными принципами. Но только одна из них будет интересной и захватывающей.



[Alice]

Человеку все равно, что делать в игре, лишь бы правила были интересными. Интересность игры — это ее правила.



Существует немало игр, созданных, казалось бы, совсем без правил. По каким-то алогичным законам, которые до появления игры никто бы не воспринял всерьез. Но выходит игра, и оказывается, что новые правила всем нравятся. И вот уже сотни разработчиков штурмуют новый бастион, пародируя и переиначивая эти новые правила. На свет появляются десятки клонов. Выходят клоны клонов... Игроки радуются появлению нового жанра или направлению в жанре. Спираль эволюции на время прекращает вращаться — разработчики игр умело добывают золото из новой, теперь уже хорошо разведанной жилы.

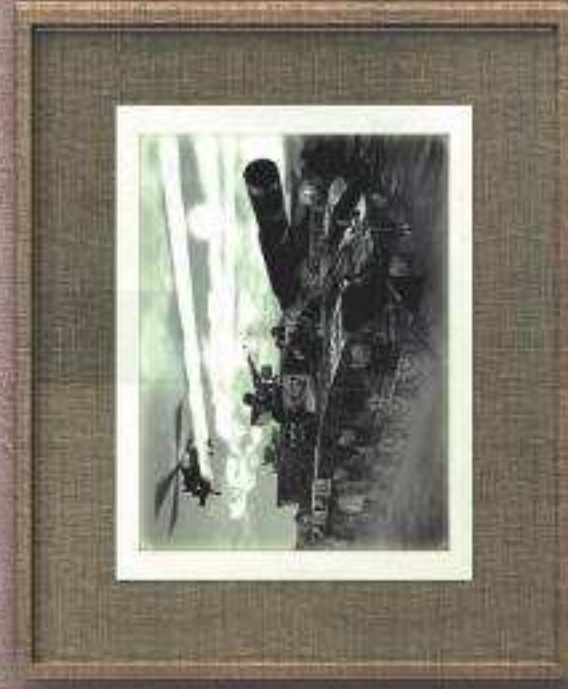
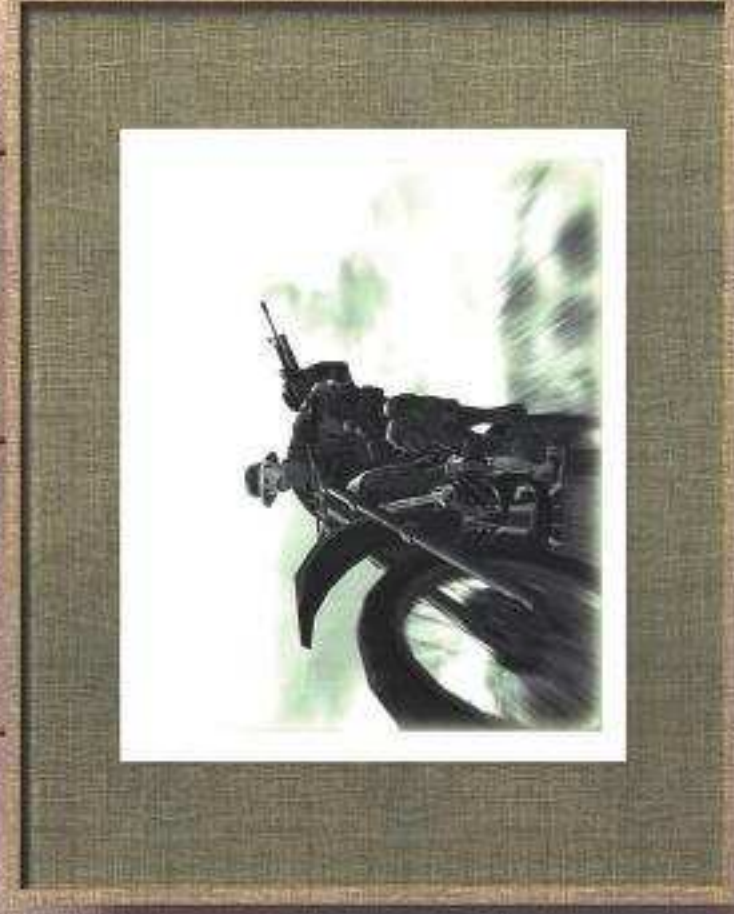
Но... психика геймеров живет по стандартным законам. Игрокам хочется нового, и вот

уже геймдизайнеры и сценаристы снова в поте лица день и ночь напролет придумывают новую концепцию, изобретают новые правила и новые велосипеды. Чтобы играбельность была на уровне.

Если взглянуть на проблему с высоты птичьего полета, то окажется, что самой по себе играбельности (взятой в отрыве от всего остального) просто не существует. Зато есть увлекательный геймплей в игре, которая вышла в нужный момент, затронула новые струны в душах геймеров... И задача любого разработчика — угадать время, место и, разумеется, способ.

P.S. Ответы на какие вопросы вам было бы интересно услышать в рубрике «Форум разработчиков»? Пишите нам об этом на ящик special@igromania.ru или на почтовый адрес редакции. В теме письма или на конверте не забудьте поставить пометку «Форум разработчиков».





Не важно, как ты пишешь «парашют».
Важно, умеешь ли ты с ним прыгать.

ИГРЫШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

snowball.ru
ураганные боёвки

Новый проект
Novalogic:
«Возмездие»

NOVALOGIC
www.novalogic.ru



ИСТОРИЯ

ION STORM

Часть 2

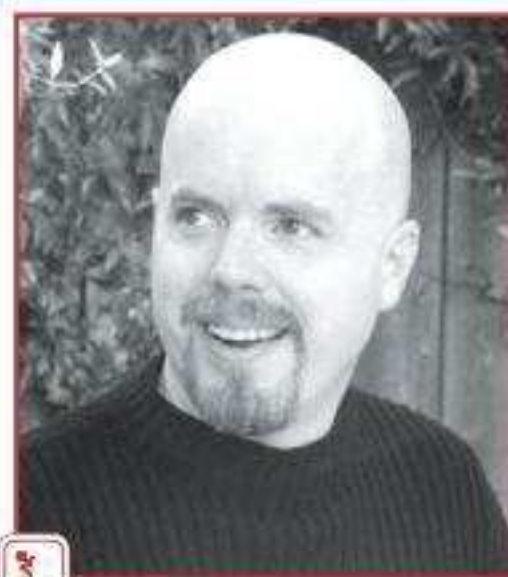
Алексей Бутрин

Итак, в прошлый раз мы закончили наш рассказ на том моменте в истории ION Storm, когда разработчики Daikatana, устав от бардака и невыносимой рабочей атмосферы, в полном составе покинули компанию. Можно только позавидовать силе духа Джона Ромеро, который в такой ситуации не опустил от отчаяния руки, а продолжил работу над проектом. Хотя ситуация была, прямо скажем, совсем незавидной. Перевод Daikatana на движок Quake II еще не закончили, оставалась масса работы по дизайну уровней и разработке многопользовательского режима. А команды разработчиков и след простыл.

САМУРАИ НЕ СДАЮТСЯ

Уход сотрудников нанес репутации ION Storm столь серьезный ущерб, что главной задачей для Ромеро и издателя Eidos стал вопрос о том, как сохранить хорошую мину при плохой игре. Руководство Eidos поспешило выпустить пресс-релиз, в котором сообщало, что находится в курсе событий, происходящих в недрах студии, и заочно одобряет все решения, принимаемые Ромеро. Сам Джон, в свою очередь, даже не поморщившись, заявил буквально следующее: ничего страшного не случилось, команда решила уйти в самый подходящий момент — мол, большинство уровней Daikatana уже готовы, а игровой код почти закончен.

Несмотря на такой контраст между официальными заявлениями и реальным состоянием дел, положительные стороны можно было найти даже в такой ситуации. Главный плюс заключался в том, что ION Storm представился шанс исправить вопиющие ошибки в кадровой политике и менеджменте, чем Ромеро не замедлил воспользоваться, назначив на роль исполнительного продюсера Daikatana опытного сотрудника Eidos — Келли Хернера.



Том Холл



Джон Ромеро



Уоррен Спектор

Однако строгий менеджмент и новый коллектив, укомплектованный опытными сотрудниками, столкнулся с рядом непредвиденных проблем. Всем известно, что доделать чужую работу, брошенную на половине пути, гораздо сложнее, чем сделать все самому с нуля. А с Daikatana все оказалось даже хуже. За тот период, что в студии царил анархия и шла «гражданская война», на посту главного программиста сменилось уже три специалиста, каждый из которых считал своим долгом внести изменения и улучшения в движок игры. Из-за такой «эстафеты» движок Daikatana даже близко не напоминал то, чем он являлся в самом начале. В результате дизайнеры нередко бывали обескуражены, обнаружив, что даже основной инструментарий для создания уровней не работает, либо работает не через то место. Программистам было еще хуже — им предстояло разобраться в бесчисленных модификациях, внесенных в код их предшественниками.

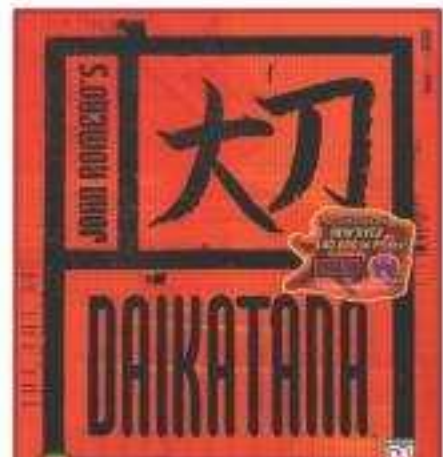
Несмотря на все трудности, новому коллективу Daikatana удалось окончательно завершить переход на новый движок уже к концу 1998 года. Работа над игрой налаживалась, разработчики были полны оп-

тимизма и даже запланировали выпуск сетевой демо-версии в марте следующего года.

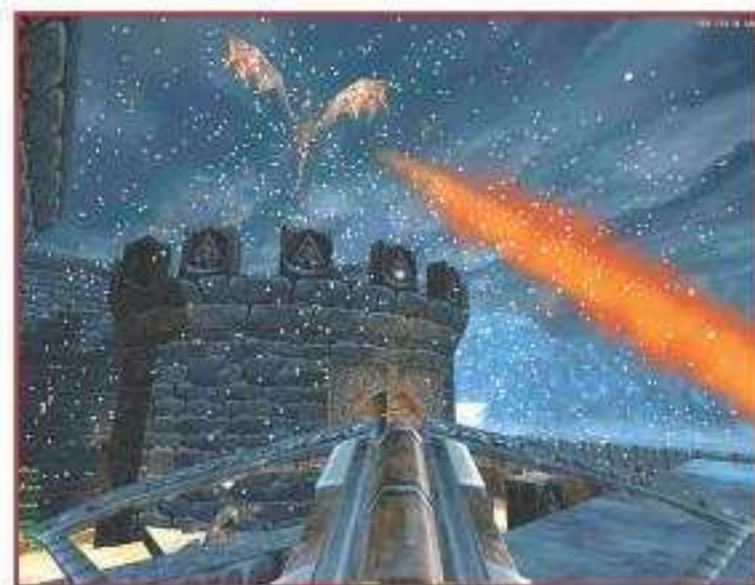
Но 14 января 1999 года разразился новый скандал. Случилось то, чего так сильно боялось руководство Eidos и сам Джон, — вся подноготная конфликта, который послужил причиной бегства первой команды разработчиков, была обнародована. Рассказать о событиях в ION Storm решилась местная газета Dallas Observer, опубликовавшая статью журналистки Кристины Бидерман под названием Stormy Weather («Штормовая погода»).

В своей статье госпожа Бидерман не пощупилась на крепкие выражения, откровенную грубость и грязь в адрес сотрудников ION Storm. Материал был не только шокирующим, но и на удивление подробным — то тут, то там проскакивали прямые цитаты из внутрикорпоративной переписки персонала фирмы. Очевидно, кто-то из обиженных сотрудников решил свести счеты с ненавистной компанией таким вот экстравагантным способом.

На такой плевок в лицо просто нельзя было не ответить, и ION Storm даже затеяла судебную тяжбу с газетой и лично с Кристиной Бидерман. Но заключительный удар по репутации компании все равно уже был нанесен, да и сама тяжба к положительному результату так и не привела. В конце концов Eidos приняла, наверное, единственно правильное реше-



Daikatana



ние: полностью свернуть рекламную кампанию игры и заставить сотрудников ION Storm полностью сконцентрироваться на проекте.

В такой вот гнетущей атмосфере коллектив продолжал разработку Daikatana — работая по 14 часов в день практически без выходных — лишь бы успеть доделать демо-версию к мартовской E3. Но и тут не обошлось без неприятностей — несмотря на принятые меры и обновленный кадровый состав, дисциплина в компании по-прежнему была далека от идеала. За несколько дней до начала выставки Ромеро вылетел из Далласа в Лос-Анджелес руководить подготовкой стенда ION Storm. В его отсутствие пара сотрудников (к сожалению, история не сохранила имени «героев») решила проявить инициативу — внести улучшения в код игры. Ни с кем не согласовав это решение и никого не предупредив, «оптимизаторы» поковырялись в коде игры и отправили на выставку перекомпилированную демку. Результат не заставил себя ждать: сетевой демо-версии Daikatana можно было смело вручать приз за самую медленную работу — даже на самых мощных машинах игра выдавала не больше 10–12 кадров.

ОТ МЕЧТЫ ДО ХАРАКТИРИ ЗА 1092 ДНЯ

Инцидент на E3 стал последней каплей, переполнившей чашу терпения Eidos. Издатель принял решение отправить в помощь Хернеру еще одного надсмотрщика, на роль которого был выбран **Джон Кавана** (John Kavanagh). В дополнение к жесткой управленческой диктатуре, Eidos решила установить и финансовый контроль, выкупив контрольный пакет акций ION Storm. Помимо этого был вполне заслуженно уволен **Тодд Портер**, и Джон таким образом стал единственным и «неделимым» главой компании, что самым положительным образом отразилось на атмосфере в коллективе.

Кавана и Хернер, в свою очередь, приняли решение свернуть все проекты, кроме Daikatana и **Anachronox**, и заставили Ромеро и Холла приступить к исполнению своих прямых обязанностей — руководству разработкой игр. Для этого Джону и Тому пришлось отказаться от столь заманчивой, но совершенно бесплодной идеологии вседозволенности и попустительства и практически с нуля овладеть навыками управления.

Прессинг со стороны Eidos тем не менее принес свои плоды. В частности, за шесть месяцев работ над Daikatana по новой схеме было сделано едва ли не больше, чем за весь предшествующий срок разработки. Ромеро, воодушевленный успехом, поспешил установить новую дату выхода — 17 декабря 1999 года — и даже запланировал на этот день корпоративную вечеринку. Вечеринка состоялась, но по другому поводу — празднование Рождества, а выход игры был, увы, отложен еще на несколько месяцев. В этот раз причиной задержки послужил уход очередного, уже четвертого по счету ведущего программиста Стива Эша. Вместо Эша, который покинул компанию по личным мотивам, Ромеро назначил Шона Грина — единственного человека в ION Storm, входившего в первоначальный состав компании и прошедшего с Джоном через все приключения длиной почти три года.

И вот, наконец, была назначена еще одна, четвертая и на этот раз окончательная дата выхода игры — 14 апреля 2000 года. В этот день завершилась трехлетняя эпопея, побившая рекорд сразу в трех номинациях: длительность разработки, бюджет и скандальность.

Но история Daikatana на этом не закончилась, напротив — Ромеро и его «Дайкатане» еще предстояла неприятная встреча с игроками и прессой, которые были основательно разогреты скандалами, сплетнями и агрессивной рекламой. Вне всякого сомнения, игровой мир видел игры во сто крат хуже, чем Daikatana, но столько критики и злословия не доставалось еще ни одному игровому проекту. И это при том, что объективно Daikatana была весьма неплоха. Но было поздно — журналы просто захлебывались желчью, раскатывая игру в обзорах паровым катком, а форумы пестрели нецензурной бранью. Планка ожиданий за три года была поднята настолько высоко, что перепрыгнуть ее не смог бы ни один коллектив разработчиков и ни одна игра.

За свою неосмотрительность Ромеро заплатил слишком высокую цену: игра его мечты превратилась в самый большой кошмар его жизни.

ЗАГОВОР СПЕКТРА

После релиза Daikatana и выхода на финишную прямую последнего проекта ION Storm — **Anachronox** — дальнейшие перспективы далласской студии были весьма далеки от радужных. Даже законченный оптимист не решился бы финансировать компанию, которая генерировала проблемы в таком фантастическом количестве. И уж тем более на роль такого гипотетического оптимиста не подходила Eidos, вложившая в ION Storm около \$25 млн.

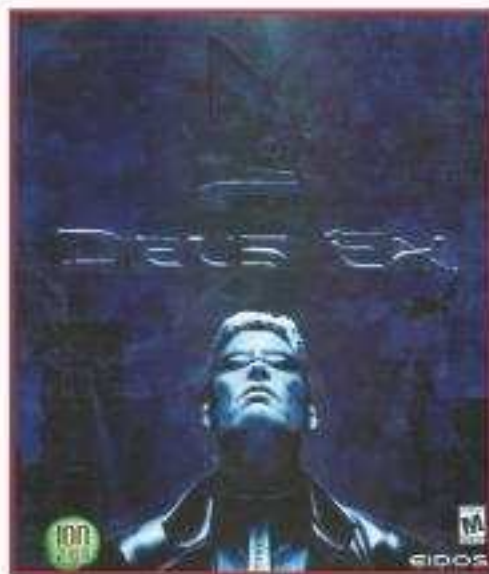
Единственным утешением для издателя оказался бри-

танский филиал ION Storm, возглавляемый **Уорреном Спектором**. Спектор влился в ряды компании еще в сентябре 1997 года — в то время он как раз подыскивал издателя для своего глобального RPG-проекта, и Ромеро, предложивший ему щедрое финансирование с гарантией полной творческой независимости, оказался как нельзя кстати.

Как и Ромеро с Холлом, Уоррен не имел опыта руководства компанией, поэтому на этапе разработки ему пришлось испытать на своей шкуре практически те же самые трудности, которые едва не утопили ION Storm Dallas. Что интересно, масштаб задуманного Спектором проекта был никак не меньше многострадальной «Дайкатаны» или монструозного **Anachronox**. Однако удаленность от центральной студии, раздираемой скандалами, а также врожденная скромность и целеустремленность самого Уоррена сыграли ему на руку. Его коллектив не испытал и десятой части тех проблем, которые свалились на голову Ромеро и Холла.

До того как присоединиться к ION Storm, Спектор успел сделать себе имя на культовом **System Shock** — весьма необычной игре, представлявшей собой нечто среднее между шутером и RPG. Его новый проект — **Deus Ex** — тоже был в чем-то похож на System Shock: в этой игре Спектор также планировал соединить несколько жанров и опробовать ряд новаторских идей, главной из которых была нелинейность прохождения. Deus Ex, согласно замыслу, должен был объеди-

нить в себе такие жанры, как RPG, шутер, симулятор и квест. Нелинейность прохождения Уоррен планировал реализовать при помощи концепции «разумного выбора»: игра должна была ставить перед игроком ряд задач, каждая из которых имела несколько вариантов решения, причем вариантов безупречных с точки зрения логики и здравого смысла.



Deus Ex

Но такой подход неизбежно порождал проблему с выбором игрового окружения — в фантастических мирах здравый смысл и земная логика практически не применимы, тогда как игра о современных нам событиях рискует получиться скучной и невыразительной. Компромисс был найден довольно быстро — Уоррен решил делать игру о недалеком будущем, раздираемом интригами и заговорами.

Для пущего колорита игровой мир решено было построить на основе самых популярных мифов современности: о масонских подземельях в аэропорту Денвера, о похищенных младенцах, которых затем пускают на котлеты в сети секретных кафе для инопланетян, и, конечно же, о знаменитой Зоне 51, где правительство США хранит трупы зеленых человечков и обломки НЛО. После полугода напряженной работы, включая внимательное изучение желтой прессы, дизайн-документ игры разросся до 300 страниц, а список персонажей — до двух сотен.

Технологической основой для Deus Ex послужил сначала движок **Unreal**, а позже — **Unreal Tournament**. Неудивительно, что команда Спектора напоролась на те же подводные камни, что и сотрудники ION Storm в Далласе. К счастью, Уоррен вовремя сумел отказаться от искушения внести в движок глобальные изменения и сосредоточил все усилия команды на геймплее.

Схожая политика «отсечения» была использована и в дизайне игры — все лишние или сомнительные фишки отсекались быстро, что позволило выпустить проект в разумные сроки. Релиз игры состоялся в июне 2000 года, всего через два с половиной месяца после выхода Daikatana. Но даже та-

кое нездоровое «соседство» не помешало Deus Ex собрать в рекордные сроки кучу наград, заработать высокие оценки в прессе и признание со стороны игроков.

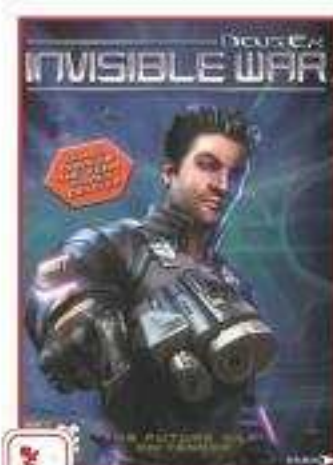
ЖИЗНЬ ПОСЛЕ СМЕРТИ

В 2001-м отделение ION Storm в Далласе было расформировано, зато остинский филиал, доказавший выпуском Deus Ex свою рентабельность и жизнеспособность, был не только «оставлен в живых», но и расширен для работ над Deus Ex 2, впоследствии переименованном в **Deus Ex: Invisible War**. В том же 2001 году Eidos выкупила права на проект **Thief III** у студии Looking Glass, также поручив его разработку ION Storm.

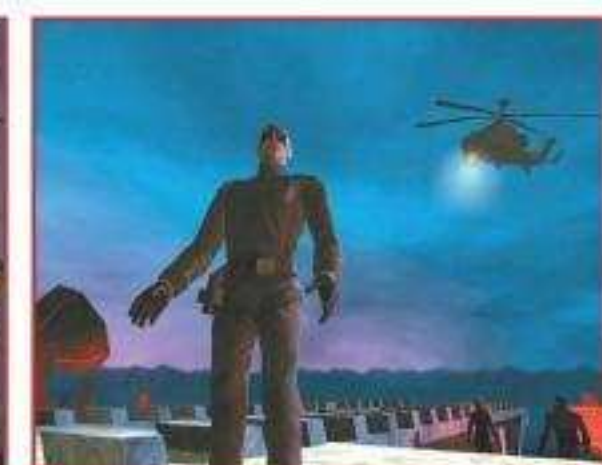
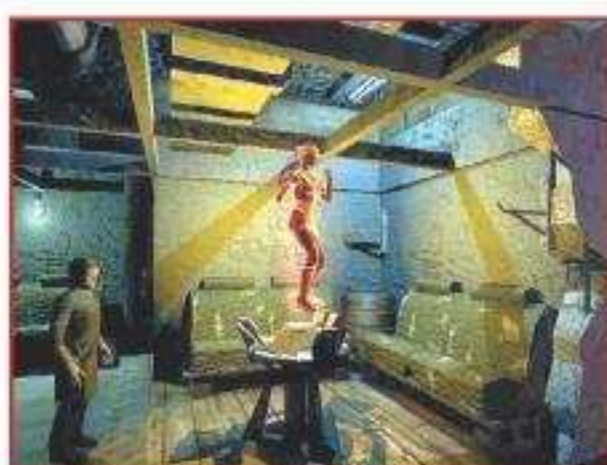
Спектор, к сожалению, непосредственного участия в разработке этих игр не принимал, хотя и являлся руководителем студии. Еще хуже, что задачи, ставившиеся перед сиквелами, не имели ничего общего с теми революционными идеями, которые Спектор вына-

шивал для Deus Ex. И Thief III, и Deus Ex 2 изначально разрабатывались как кроссплатформенные проекты, в большей степени ориентированные на рынок консолей. Постоянные оглядки на технические возможности приставок и желание сэкономить на идеях в надежде на магическую силу популярных названий не могли не сказаться на итоговом качестве игр. Результат не заставил себя ждать: Deus Ex: Invisible War получился убогим и глупым. **Thief: Deadly Shadows** же просто провалился в продажах. Неудивительно, что скромный успех последних проектов остинского отделения ION Storm привел к тому, что Eidos решила наконец прекратить «ионизацию» воздуха и окончательно ликвидировала студию. Ведь, по сути, за все восемь лет существования ION Storm удалось создать всего один хитовый проект.

Но готов поспорить на что угодно, игровой мир еще долго будет вспоминать не только о гениальном Deus Ex и эпическом Anachronox, но и о скандальной Daikatana, история которой навсегда будет вписана отдельной главой под названием «Как не надо делать игры».



Deus Ex: Invisible War



ПОТЕРЯННЫЕ ВО ВРЕМЕНИ

Если Daikatana стала абсолютной чемпионкой по количеству пущенных на ветер денег, то пальму первенства по долгострою у нее отобрал другой проект ION Storm — Anachronox, возглавляемый Томом Холлом. К счастью для Тома, он не пытался эпатировать публику, подобно Джону, но амбиций у него было едва ли не больше, чем у Ромеро.

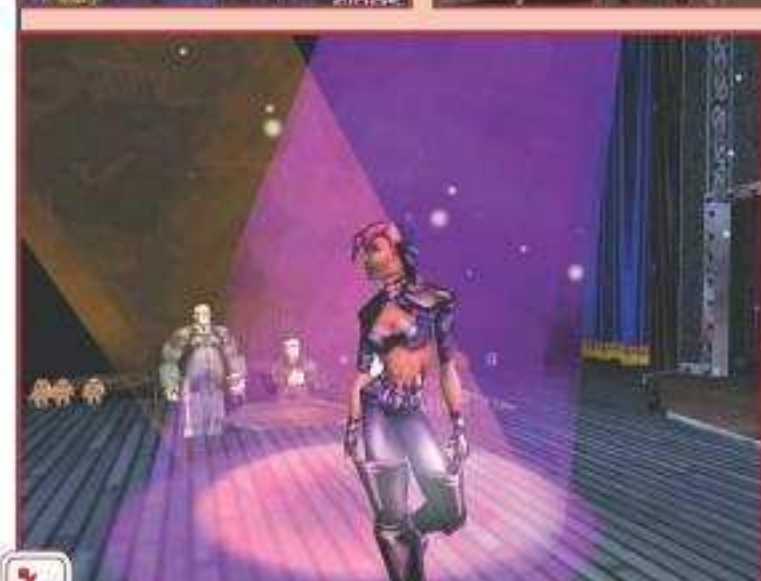
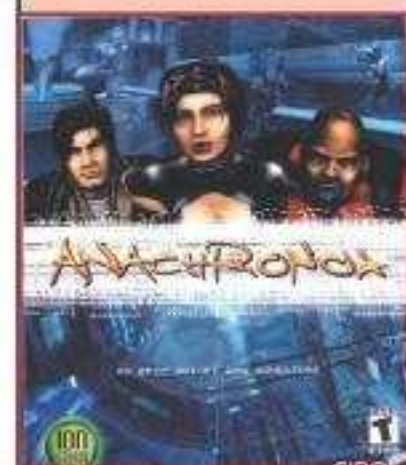
Эпическая ролевая игра на современном трехмерном движке, с мощным сюжетом, огромным игровым миром, десятками персонажей и списком особенностей, который можно было издавать в виде отдельной брошюры. В теории все это выглядело просто замечательно, но на практике обернулось четырьмя годами разработки и кучей технических проблем. Точно так же, как и коллективу Джона, команде Тома пришлось пройти этап смены движка игры, продаться через все вышеописанные скандалы, распри и увольнения сотрудников.

К слову, за эти четыре года движок Quake II так и не удалось примирить с не-

померными дизайнерскими амбициями коллектива Anachronox — игра безбожно тормозила, из-за чего Тому пришлось пойти на весьма сомнительный компромисс: ограничить разрешение до 640x480. И это в то время, когда все прогрессивное человечество уже играло в **Quake III Arena** и **Black & White**.

Конец этим мучениям настал в июне 2001 года. К сожалению, на пути к релизу Anachronox растеряла большую часть обещанных фишек, едва не деградировав до обычного шутера с элементами RPG.

Еще более печально, что долгожданный выход Anachronox практически совпал по времени с еще одним знаковым событием — решением Eidos закрыть далласское отделение ION Storm.



Anachronox





ДЕЛО № 45/3

СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО



- воссозданные с фотографической точностью реальные московские места: станции метрополитена, Кремль, стройка МГУ;
- засекреченные объекты: Д6 – военная транспортная ветка под Москвой, известная также как «Метро-2», секретные лаборатории, подземные убежища, бункер Сталина;
- подлинное оружие, в том числе не встречавшиеся ранее в играх образцы, такие как противотанковая винтовка ПТРС-41.

НАЧАТО "27" января 2003

ОКОНЧЕНО "6" октября 2005

НА _____ ЛИСТАХ

ХРАНИТЬ ДО " " 19



GS SOFTWARE

Товар сертифицирован.
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

byka
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

INTERNET

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU



Пламенный привет всем интернетчикам, интернетчицам и прочим поклонникам веб-забав и вполне серьезных www-направлений. В нашу интернет-бухту на полных парусах входит очередной выпуск новостей. Но не новостями едиными. На этот раз у нас, пожалуй, один из самых интересных выпусков «Интернета» и «Интересного в Сети» за весь этот год. Судите сами...

В технической части мы после длительного перерыва возвращаемся к теме технической настройки разного рода программ для более плодотворного общения с миром онлайн. Сегодня мы разберемся, что такое IRC, а также научимся настраивать один из самых популярных IRC-клиентов, что называется, под себя. В «Интересном в Сети» вас, как всегда, ждет подборка интереснейших сайтов и флэш-игр. В «Игре в онлайн» притаились сразу несколько вкусностей. Во-первых, это объемная статья, содержащая ответы на большинство вопросов, задаваемых начинающими игроками в Battlefield 2. Даже если вы уже играете, то настоятельно рекомендуем прочитать — с большой вероятностью вы узнаете что-то новое. Во-вторых, не пропустите материал по одной из лучших русскоязычных браузерных ролевых — TimeZero. Новый автор раздела, Антон Грачевников, обстоятельно расскажет вам, что это за чудо и почему в Сети игру называют сетевым «Фоллаутом».

Оставайтесь на надежном коннекте до следующего номера.

Алексей Макаренко

Дурдом для интернетчиков

Интернет чеканит шаг по планете. Все больше городов, областей, целых стран погружаются в бездонную веб-пучину. Все больше людей уже не могут жить без великого и могучего WWW. Давно миновали те времена, когда интернет-психозы были единичными. Сейчас к психиатрам со всего мира ежедневно обращаются родственники людей, которые слишком сильно пристрастились к Сети.

Не секрет, что одной из лидирующих интернет-держав является Китай. Китай же стал и первой страной, где открылась клиника для лечения людей с интернет-зависимостью. Власти, не задумываясь, дали добро на начало профилактических работ, но в прессу «слили» очень уж смягченную информацию. Мол, клиника нужна для того, чтобы предотвратить возможную интернет-манию у отдельных WWW-голиков. Зачем в таком случае открывать целую клинику, совершенно непонятно.

Ситуацию прояснили сами доктора из новой лечебницы. Оказывается, в Китае чуть ли не каждую неделю происходят самоубийства, так или иначе связанные с интернетом. Убийства, как мы с вами знаем (см. прошлый выпуск «Новостей онлайн-игр»), тоже происходят, но значительно реже. Количество же психозов, невралгий, нейропатий и прочих не потребств просто зашкаливает. Что и неуди-

вительно. Интернета, как и всего остального, должно быть в меру...

«Желтая» широкополосность

Всем известно, что Китай «делает» практически все страны по абсолютному количеству интернет-пользователей. Шутка ли, почти сто миллионов сетян! Но кто бы мог подумать, что на данный момент почти половина из них (сорок три миллиона) выходят в Сеть через широкополосный доступ.

До недавнего времени мир пребывал в твердой уверенности, что китайцы пользуются исключительно старенькими диалапными PCI-модемами, а тут такое...

Служебное положение обязывает

Как известно, умение пользоваться служебным положением дорогого стоит. Иногда за счет этого можно разжиться вполне приличной суммой денег. Иногда — стать счастливым обладателем одноместной камеры где-нибудь в «Крестах» за взяточничество. А иногда... Ну сколько, в самом-то деле, можно стянуть за счет этого самого служебного положения, находясь на престижной должности в крупной компании? Ну, тысячу долларов, ну десять...

Ричард Грег, сотрудник компании Microsoft, доказал, что при некотором умении можно разжиться на значительно большую сумму. Ситуация складывалась следующим образом. Сотрудники Microsoft имеют возможность покупать продукцию компании по льготным ценам — разница с официальными ценами в магазинах весьма существенна. Но заказанные копии можно использовать только в личных целях или для работы. Грег же — не будь простака — на заказывал по этим самым льготным ценам тысячи коробок. И продал их по официальной цене или по чуть заниженной, что дополнительно подогрело интерес покупателей.

Итоговый навар составил ни много ни мало \$13 000 000. Еще раз прописью: тринадцать миллионов долларов. И это за счет перепродажи дисков с программами. Дело было в далеком 2003 году, но расследование завершилось только сейчас. Ричарда обвинили по шестидесяти пунктам, в частности, обязав выплатить родной фирме компенсацию в размере \$5 млн., а в качестве бонуса — отсидеть два года за решеткой.



В прицеле — сайт президента

Все мы привыкли, что у хакеров в интернете есть две основные точки приложения своих разрушительных знаний. Считается, что какого-нибудь Васю Пупкина из деревни Гадюкино хлебом не корми, пивом не пои, дай только тихой сапой прокрасться на сайт Microsoft или Пентагона и оставить на заглавной странице свой автограф.

Вне всяких сомнений, желание отметить на самых известных сайтах испытывают только начинающие компьютерные хулиганы. Но... Не одним только Пентагоном и «Майкрософтом»... Оказывается, по официальной статистике, за прошлый год сайт президента России был атакован... шестьдесят девять тысяч с хвостиком раз. Подавляющее большинство атак произошло с территории Российской Федерации. И это при том, заметьте, что Россия не считается «хакерской державой»...

Пиратству бой?

В России мы давно привыкли к тому, что пиратскую продукцию можно купить чуть ли не на каждом углу. Кто-то даже считает пиратов (которые, по сути, мало чем отличаются от обычных воров, только воруют не вещи у вас из дома или кошельки из карманов, а программы и игры) людьми благородными. Мол, не воруют они вовсе, а несут дорогостоящую продукцию недостаточно зарабатывающим пользовательским массам.

Что уж говорить о нелегальной продукции, выложенной в интернете. Ее у нас и вовсе мало кто считает незаконной. Лежит — значит, надо скачивать и смело пользоваться. То, что разработчики от этого несут многомиллионные убытки, мало кого беспокоит. Они же далеко, а нам надо здесь и подешевле, а лучше и вовсе бесплатно.

При этом почему-то принято считать, что там — на Западе — пиратство не распространено. Причина называется самая банальная: у них есть деньги, значит, они покупают только лицензионную продукцию. В этом есть доля правды. Во многих странах Европы люди действительно считают, что они должны ходить в официальные магазины и выкладывать кровно заработанные деньги за дорогостоящие программные продукты. А может, и не в менталитете дело, а в законопослушании...

Американские же средства массовой информации и вовсе склонны преподносить граждан США как некий идеал законопослушности. Де, кто-кто, а американцы пиратской продукцией практически не пользуются и из Сети никаких взломанных версий не качают.

Компания **Ipsos Public Affairs** решила проверить, так ли уж непогрешимы граждане Америки. И проверила... Провела массовый опрос среди студентов самых разных учебных заведений. Результаты получились ошеломляющие. Исследователи никак не ожидали, что больше половины опрошенных на вопрос о том, скачивают ли они программы и крики из Сети (и считают ли они это пиратством) ответят утвердительно. Пользуются — и все... Что же касается фильмов и музыки с пиратских сайтов, то практически все студенты заявили, что регулярно пользуются подобной продукцией. Так что Россия, Китай и Тайвань в этом плане еще не самые показательные примеры... ■



Тем, кто может
себе это позволить . . .

ИНТЕРНЕТ ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛОВ



БЕЗЛИМИТНЫЙ ТАРИФ
РЕАЛЬНЫЕ СКОРОСТИ



Россия, 125319, Москва, 4-я ул. 8 Марта, 3

тел.: +7 (095) 777-2477, 777-2458

факс: +7 (095) 152-4641

<http://www.telekom.ru>

e-mail: sale@telekom.ru

ЭКСТРЕМАЛЬНЫЙ ЧАТ

IRC как явление, как способ времяпрепровождения прочно вошел в жизнь пользователей. Здесь происходят знакомства (подчас самые невероятные — поверьте моему опыту), назначаются встречи, выясняются отношения, но прежде всего — это сеть, созданная для общения.

Краткий ликбез

Для начала проведем краткий ликбез для тех, кто вообще никогда не общался с IRC и даже не знает, что это такое. Таких пользователей с каждым месяцем становится все меньше, но... Практика показывает, что несмотря на преимущества «ирки» многие, не зная о ней, до сих пор предпочитают общение в веб-чатах и конференциях.

В дословном переводе IRC — это **Internet Relay Chat**. По сути, это протокол, с помощью которого пользователи могут общаться друг с другом в реальном времени, набивая текст на клавиатуре. Придуман протокол был в далеком 1988 году и задумывался создателями исключительно как расширение для **Unix**-программы **Talk**. Но показал он себя настолько хорошо, что довольно быстро стал самостоятельной веткой чат-протоколов, и уже в середине 90-х годов количество пользователей IRC перевалило за несколько сотен тысяч. Сейчас им пользуются миллионы юзеров по всему миру, и несмотря на то что IRC далеко не молод, популярность протокола постоянно растет. Причин множество — скорость, эргономичность, удобство программирования...

Протокол IRC состоит из отдельных серверов, каждый из которых может в любое время быть соединен с другими серверами. При этом одной единой сети не существует, отдельные сервера объединяются в глобальные подсети (одна из самых популярных — **IRCNet**), каждая из них поддерживает каналы на десятки тысяч юзеров.

МОДЕРАТОР — ВСЕМУ ГОЛОВА



лов они практически никогда не вмешиваются, зато следят за безопасностью отдельно взятых серверов и обеспечивают работоспособность сети в целом.

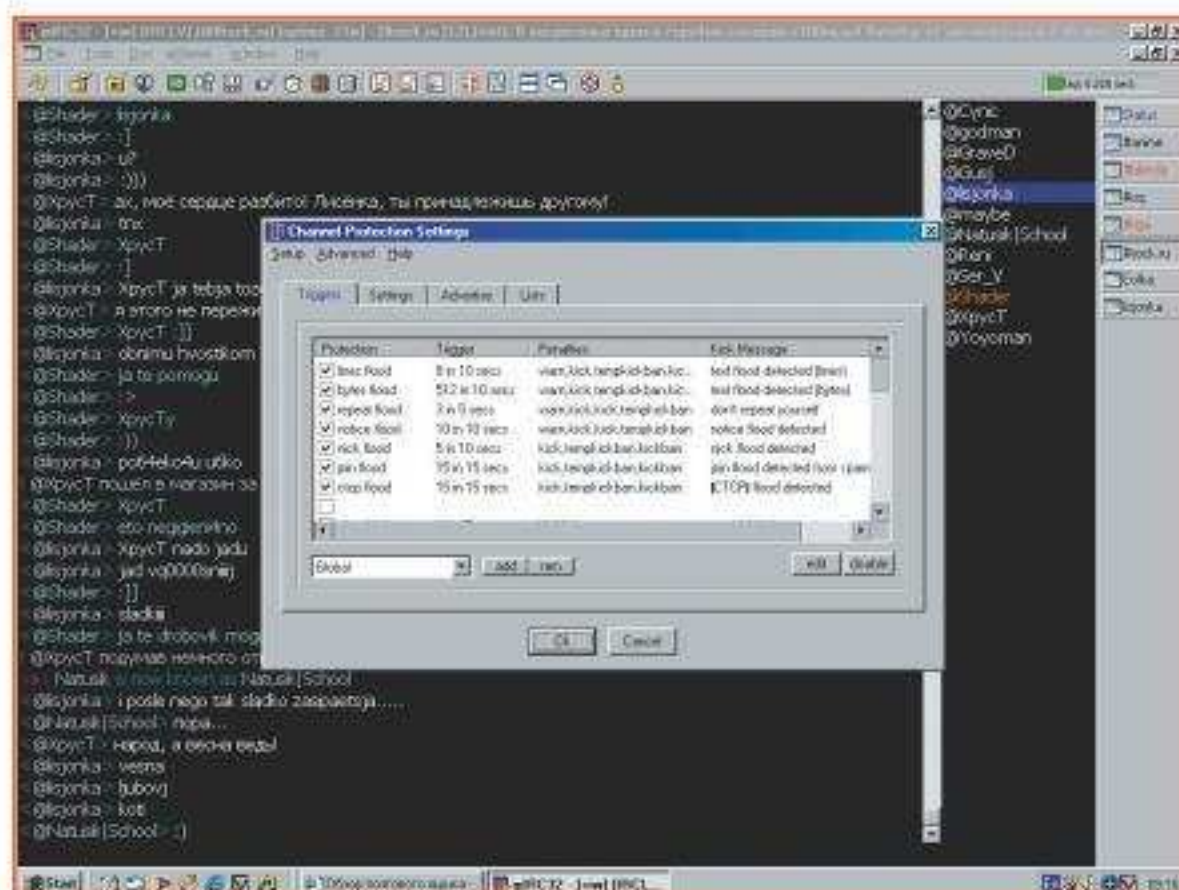
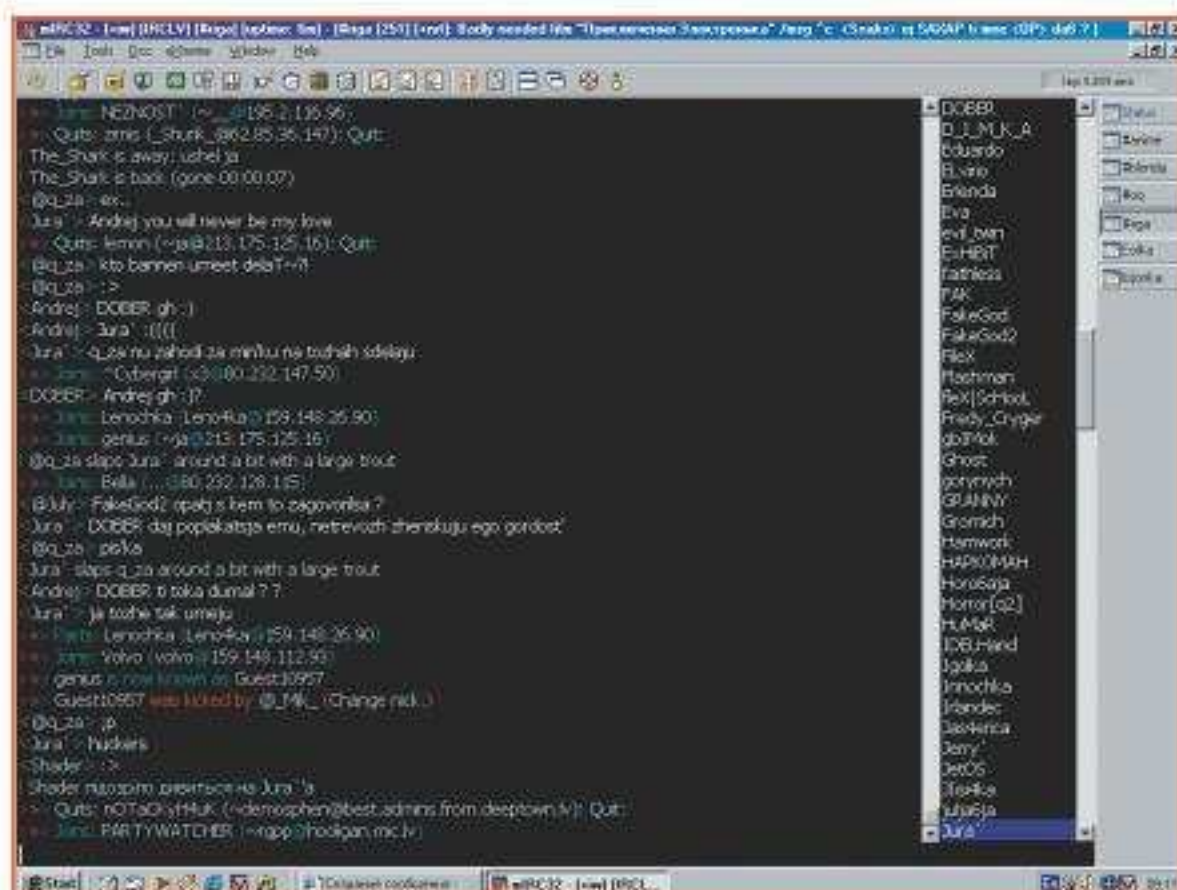
Было бы удивительно, если бы такая масштабная система чатов, как IRC, существовала бы без какого-либо органа правопорядка. В каждой отдельно взятой комнате общения всегда присутствует модератор, который в любой момент может запретить доступ на канал любому пользователю, ограничить доступ или количество посылаемых сообщений.

Обычно модератором является создатель канала или комнаты, но возможны случаи, когда модератором назначается пользователь, за которого проголосовало большинство участников беседы. Для каналов же, которые существуют постоянно (на бесперебойно работающих серверах), модератор чаще всего определяется администрацией сервера.

Сами же администраторы отдельных серверов — операторы — следят за происходящим с высоты птичьего полета. Во внутренние «разборки» внутри IRC-каналов они практически никогда не вмешиваются, зато следят за безопасностью отдельно взятых серверов и обеспечивают работоспособность сети в целом.

Принцип работы IRC крайне прост — именно на удобстве работы основана столь высокая популярность протокола. Вход в систему осуществляется через клиент. Клиентов великое множество — под самые разные операционные системы. Самый популярный клиент для Windows — **mIRC**. Подключившись с его помощью к какому-либо каналу, пользователь, вве-

дя адрес, может попасть в отдельно взятую комнату общения. Каждая комната устроена по образцу несложного чата. Войдя на какой-либо канал, в любой момент можно отыскать любого пользователя по заданным параметрам. Можно также выделить отдельную комнату для разговора с определенной группой «чатлан» или с отдельно взятым человеком,



Так выглядит окно IRC-клиента. По современным меркам немного примитивно, но процесс общения так увлекателен, что на графические огрехи внимания не обращаешь.

Но если бы IRC был просто огромным чатом, он интересовал бы только праздношатающихся интернетчиков. Их, конечно, всегда хватает, но... Гигантская барахолка, на которой невозможно найти нужную информацию, привлекает далеко не всех. IRC же хорош тем, что содержит огромное количество каналов тематического общения. Чем бы вы ни интересовались, в какой бы области ни были специалистом — в IRC с большой вероятностью найдется канал, на котором пользователи общаются на интересную вам тему.

IRC — это как ICQ или LiveJournal. Окунувшись в его мир один раз, отказаться от него уже крайне сложно. Маленькое инфекционное заболевание, вылечить от которого практически невозможно. Вот только, в отличие от аськи и ЖЖ, IRC значительно полезней, потому что позволяет пополнять багаж важных в жизни знаний крайне быстро и целенаправленно.

Сервер, не суется под клиентом

К сожалению, виртуальный мир (а IRC — его часть) всегда является отражением реального, а значит, далек от идеала. Воруют пароли, ни в чем неповинные чатеры скидываются с модемных линий, став жертвой очередного c00l-h4ck3r4, да и культура общения тоже дает о себе знать — некоторые индивидуумы не умеют общаться без наездов и оскорблений.

Выбор IRC-клиента — самый важный шаг. Linux-клиенты рассматриваться не будут — слишком далеки от народа. А вот на Win-платформе выбор есть. Самый популярный — это, безусловно, mIRC, за ним с огромным отставанием следует PIRCH.

Последней версией mIRC является 6.16. В шестой версии появилась мультисерверная поддержка, то есть возможность сидеть сразу на нескольких IRC-серверах, что в PIRCH было заложено еще с первой версии. mIRC привлекателен также тем, что обладает очень мощным встроенным скриптовым языком, позволяющим писать скрипты любой сложности, которые могут существенно облегчить жизнь чатера. Такой уникальной возможностью воспользовался человек под ником Kall. Он создал для mIRC модификацию под названием...

...eXtreme

Этот клиент ваш покорный слуга выбрал уже давно и не собирается с ним расставаться несмотря на то, что написан он под версию 5.91. Но уже в нем есть мультисерверная поддержка и огромное количество таких возможностей и настроек, перед которыми шестой mIRC стыдливо забивается в угол.

Внешне это тот же mIRC, только в главном меню вместо Commands стоит eXtreme. Да и в правом верхнем углу какая-то полоска, которая на поверку окажется лагометром. В меню все очень понятно и интуитивно, но разберемся по порядку.

Setup/General Config/Personal Protections. Здесь находятся настройки личной защиты от любителей покидаться спамом и пофлудить по DCC (Direct Client to Client — протокол, позволяющий соединяться с другим клиентом напрямую, минуя сервер). Флуд не просто противен, но и чреват дисконнектом на плохой линии. Рекомендуется оставить все по умолчанию.

На следующей закладке находятся настройки автоматического ухода в состояние Away через определенное время. Away — это

БОТЫ ВСЯКИЕ ВАЖНЫ



В мире IRC есть свои боты. Это программы, с помощью которых администратор может подключиться к серверу и задать для него некоторые дополнительные параметры, не заложенные в IRC-клиент. Например, высвечивать для всех присутствующих информацию о каждом новом пользователе или добавить в комнату функцию форума или доски объявлений.

Часто ботами разрешено пользоваться модераторам отдельно взятых комнат, но в этом случае — если вы являетесь таким модератором — лучше заранее выяснить у администрации сети, какие боты официально разрешены, а какие лучше не употреблять. Если вас поймают за использованием запрещенных в данной сети ботов, то с большой вероятностью прикроют канал, а то и вовсе доступ к серверу.

состояние, когда пользователь находится не у компьютера и оставляет сообщение об этом на сервере. Это сообщение автоматически посылается сервером каждому, кто напишет этому пользователю приватное сообщение. В данном случае юзер отмечается как Away, если в течение 15 минут ничего не говорил в онлайн.

На закладке DCC/CTCP стоит поставить галочку на пункте CTCP cloaking (no reply). Это убережет от сбора информации о вас посредством CTCP. Иногда имеет смысл поставить галочку на Fake version reply. Теперь при запросе версии и типа вашего IRC-клиента будет высылаться то, что вы поставите из списка. Можно пошутить, поставив IRC-Playstation client, а можно прикинуться профессионалом и создать иллюзию использования Linux-клиента. Разобраться с закладкой Misc не составит труда — выбираются автоматические действия при заходе на канал и выбор ситуации, когда автоматически будет закрыт приват. Оставшиеся настройки лучше оставить по умолчанию.

Теперь рассмотрим меню Dialog. Начнем с Event sounds. Для большинства событий можно назначить звуки, что крайне удобно, ведь не всегда же на экране окно mIRC'a. По звуковым сообщениям можно будет узнать о недошедшем файле, о появлении человека из notify-списка и прочих событиях. Snotices — это те сообщения сервера, которые не будут отображаться на экране (чтобы не отнимать внимания), а отфильтровываются прямо по получении. Разобраться с остальными подменю нетрудно.

Защита канала

Теперь пора перейти к более интересной закладке: Setup/General Config/Channel protections. Здесь предстоит выбрать меры, применяемые к нарушителям порядка на канале (чтобы они возымели действие, надо быть оператором канала). Колонка Protection — это наказуемое действие. Колонка Trigger —

это предел, переступив который человек становится нарушителем, а в колонке Penalties должны быть проставлены санкции. Kick message — текст, который будет отправлен тому, кого выкинули с канала (чтобы объяснить бесповоротному, за что же он пострадал).

Первая группа нарушений — флуд. Lines flood — сколько строк допустимо поставить в заданное количество секунд (рекомендуется 8 строк в 10 секунд), санкции я проставил следующим образом: на первый раз предупреждение (warn), на второй раз — kick, на третий — tempkickban (в течение 1 минуты нарушитель не сможет зайти на канал), потом мое терпение лопается и ставится kickban (нарушитель перво-наперво получает +b (бан), а затем и законный пинок под зад aka kick).

Bytes flood — флуд, посредством посылки больших строк. Я счел полукилобайтную строку достаточной для флуда — канал не резиновый.

Repeat flood — наиболее часто встречающееся явление. Это когда человек по несколько раз повторяет одну и ту же фразу, чтобы привлечь к себе внимание. Раздражает. Будем бить.

Join flood, Nick flood — много проблем можно доставить и путем быстрого входа-выхода на канал или сменой ника.

Вторая группа наказуемых действий — массовые беспорядки. Mass kick — массовое скидывание людей с канала. Это может быть разбушевавшийся бот, а может — просто не совсем трезвый оператор. У меня 4 кика за 15 секунд попадают под категорию mass kick и моментально следует kickban, потому что никакие предупреждения тут неуместны. Наказание за mass deop (массовое лишение статуса оператора) и за mass ban (буянящий оператор начинает всех банить) — такое же.

Культура общения

Следующая категория относится к культуре общения. Группа Excess начинается с Excess caps — допустимое количество за-



главных букв в строке. Дело в том, что заглавные буквы считаются криком и действием, неприличным еще со времен **Fidonet**.

Фильтр **Excess colors** создан специально для любителей психоделических цветовых сочетаний. Краску можно поставить в топик, но вот при общении цвета сильно раздражают.

Excess codes — специальные ASCII-коды применять допустимо, но в ограниченных количествах из-за низкой читабельности, хотя по большому счету этот фильтр можно отключить.

Excess chars — ограничение на длину строки. Сочинения хорошо писать в школе, а вот разбрасываться сообщениями более 300 символов в одной строке — плохой тон.

Клоны. В IRC это слово приобретает иной смысл, нежели в повседневной жизни, и означает всего лишь то, что человек запустил два клиента (или запустил бота из-под себя) и радостно думает, что никто об этом не узнает. Опасность заключается в том, что таким образом чаще всего происходит takeover или попросту — захват канала. Поэтому на фильтр Clones единственно разумной мерой наказания станет **kickban**.

Перейдем на закладку **Lists**. Первый список — это «нехорошие» и недопустимые слова и ники. **Bad channels** — это каналы, на которых не должен сидеть уважающий себя чатер. **Bad files** — файлы, при посылке которых человек получает заслуженное наказание. Везде можно (и нужно) использовать маски. Если с файлами все понятно (в группу риска попадают файлы с масками *.exe, *.com, *.vbs, *.bat, *.scr, *.cmd, *.ini), то со словами надо быть крайне внимательным, чтобы не «кикали» за слова, не содержащие ненормативной лексики. Например, как будет «застраховать» в повелительном наклонении? Так что осторожнее с масками...

Теперь посетим закладку **Settings**. Основные настройки здесь — кто будет исключением из правил на канале. Я поставил галочку на операторов и notify user'ов (пользователей, находящихся в моем notify-списке, — то есть те люди, при появлении которых в онлайн я получу оповещение) — все же высшие привилегии.

Простых «приплюснутых» (+v, то есть обладателям права голоса на канале) я не считал исключением, и за нарушение правил им воздастся по заслугам. Также здесь устанавливается время, на которое действителен временный бан, и время, которое должно пройти с первого нарушения, чтобы счетчик нарушений был сброшен на ноль (по прошествии заданного времени к нарушителю будет снова применена первая санкция из списка).

Закладка **Advertise** содержит список слов и выражений, которые будут расценены как реклама. Ее и в реальной жизни хватает — не надо ее пускать в IRC!

Также следует обратить внимание на меню **Advanced**. Настоятельно рекомендую проставить галочки на всех пунктах — это значительно облегчит жизнь. Да и нервы недоброжелателям попортит.

К слову, для каждого канала можно настроить защиту персонально. Для этого перейдите на канал. На текстовом поле кликните правой кнопкой мышки и выберите **Setup/Settings for #kanal/Protections**. Все проведенные изменения останутся в силе только для этого канала.

Заключение врача

Обладая крайне широкими возможностями, рассмотренная нами модификация mIRC'a

ОСНОВЫ ЧИСТОГО БРИТЬЯ



Первое лезвие бреет чисто, второе еще чище... 24-е полирует зубы. Меню **Setup/Display Settings** содержит визуальные настройки. Цвета фона, шрифтов, различных категорий пользователей и многое другое. Можно выбрать из уже готового набора, а можно создать свой и сохранить его как тему.

eXtreme обладает встроенным **mp3-проигрывателем**. С Winamp'ом он, разумеется, не сравнится, но свою задачу — проигрывать музыку — выполняет безукоризненно. К сладостям следует отнести подменю **tcp/ip** со всем его содержимым. Обычно описание начинается с нижнего пункта меню.

Опция **Nickfinder** обеспечивает поиск ника на серверах. Да-да — это не оговорка, человека можно искать по нiku на нескольких серверах.

Далее идет пресловутый **Multiserver**. По правде говоря, я этой возможностью пользовался раза два — один раз из любопытства, один раз на спор (что смогу под mIRC'ом 5.91 использовать мультисервер). Но окончательный выбор — за вами.

IP monitor — возможность постоянного наблюдения за состоянием определенных адресов. Работа встроенного ftp-клиента оставляет желать лучшего. Желания копаться в скрипте на предмет наличия ошибок у меня не возникало, и по старинке я использую FAR.

Для продвинутых пользователей следует отметить наличие удобной поддержки BNC, **встроенный telnet-клиент**, **сканер портов**, а также **прослушку портов** — чтобы отлавливать наглецов, желающих постучаться в 139-й порт. eXtreme укомплектован **NukeNabber**'ом, что может сослужить неплохую службу обладателям дырявых Windows из семейства 9x.

Downloader — довольно удобный менеджер закачек по протоколу **HTTP**, или, проще говоря, напрямую из Сети. Теперь, когда вам дали ссылку на файл, больше нет необходимости лезть в Internet Explorer — достаточно просто ее ввести в download-менеджер. Есть также **встроенный браузер**, **почтовый клиент** и **sms-пейджер**.

непопулярна из-за отсутствия рекламы. Из массы бездарных подделок вроде **Darkfire** ее выделяет безглючность, удобство работы, интуитивный интерфейс, простота настройки и просто стильность.

Самые любознательные читатели уже положили диск в лоток, но хочется предупредить, что по моему собственному разумению я встроил некоторые недостающие (для меня) функции в eXtreme. Сюда я отнес доселе полностью отсутствующие wag-функции (а то защита есть, а нападение отсутствует как

класс), дополнительные менюшки при работе с IRC-сервисами (**Nickserv**, **Chanserv**, **Memoserv**) и еще парочку вещей для личного удобства.

Настоятельно рекомендуется всем без исключения. На диске также выложен IRC-сервер под Windows **Wirc 5.07s**. Запускаете его на локальной машине, затем запускаете eXtreme и пишете команду **/server 127.0.0.1**. Болтать самому с собой — сомнительное удовольствие, но чтобы разобраться с функциями, этого вполне достаточно. ■



ВЫХОДНОЙ
неограниченный доступ
Интернет
23:00 пятница -----
09:30 понедельник

тариф "Выходной.Неделя"
\$5/неделя + 1 час в будни

тариф "Выходной.Месяц"
\$19/месяц + 5 часов в будни

----- дополнительный доступ -----
\$0.5/час с 21:00-09:30 \$1/час с 09:30-21:00

все налоги включены

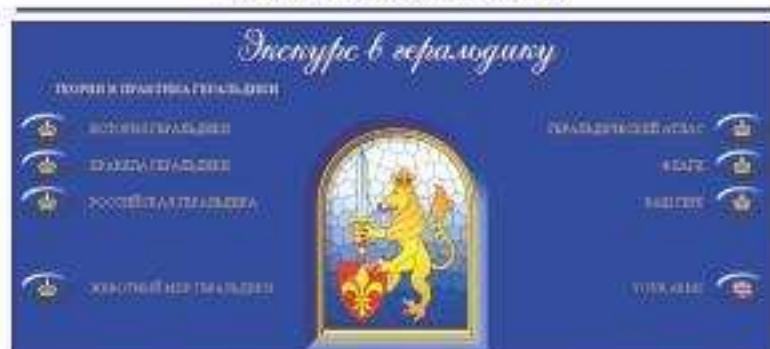


www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380

Интересное в сети

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
E-MAIL: РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

www.excurs.ru



У вас когда-нибудь был собственный герб? А желание его заполучить есть? Собственно, никто не мешает вам, вооружившись стилем и бумагой, сначала придумать, а затем и нарисовать для себя свой собственный герб: данный сайт вам в этом поможет.

Но прежде чем выпустить на волю фантазию и изобразить на щите какого-нибудь Хитмана или Риппера, неплохо бы ознакомиться с правилами составления гербов. Простудировать статьи по истории геральдики. Ну а когда почувствуете, что теоретически вы подкованы, можно будет приступить к практике.

Тем, кто геральдикой не интересуется, но неравнодушен к жанру фэнтези, рекомендуем заглянуть в раздел «Бестиарий», притаившийся по адресу www.excurs.ru/bestiary/ **Bestiary.htm**.

www.dragons-nest.ru



Вы когда-нибудь встречали драконов? Как нет? Они никогда не проверяли у вас билеты в автобусе и не пытались высадить из электрички? А может, они даже не ругали вас в длинной очереди и не строили вам козни в классе?!

Впрочем, большинство драконов добрые и ласковые. Живут себе рядом с нами, забот не знают. Вот и сайт про них сочинили. Про драконов и для драконов. Множество статей, стихов, песен, картинок и картин... Рекомендуются всем драконолюбам, драконофилам и дракономанам.

www.gvozdariki.ru

Уникальный флэш-сайт — «Гвоздарики». Если бы мы давали премию номера за лучшую



ссылку месяца, то этот ресурс обязательно занял бы первое место. Но медалей мы не выдаем, потому просто обращаем ваше внимание на... Подборка красивейших мультфильмов, рисунков, кукол. Самобытный и необычайно красивый сайт. Смотреть и наслаждаться — всем без исключения.

www.w2incolor.com



Большинство фотографий, дошедших до нас со времен Второй мировой, к сожалению, щеголяют лишь двумя цветами — черным и белым. Но, оказывается, сохранилось немало цветных фото, просто большинство из них осели в частных коллекциях.

На сайте собрано большое количество цветных фотографий, на которых запечатлены самые различные моменты Второй мировой войны. Боевая техника, парады, боевые действия... Выглядит, скажем так, непривычно. С одной стороны, пропадает пресловутый «дух времени», с другой — выглядит это гораздо информативнее.

www.logoyes.com/logocreator.php



Крупные компании и даже мелкие фирмы тратят иногда бешеные деньги на дизайнеров с якобы «креативным мышлением», чтобы те создали им максимально яркий, бензопилой врезающийся в мозг логотип. Результаты часто бывают весьма сомнительные. Нет чтобы проявить долю таланта и самим нарисовать себе отличный лого. Благо для этого в интер-

нете уже все предусмотрено. Даже ручка не понадобится. Все, что для этого нужно, — зайти на обозначенный сайт и немножко поупражняться в работе с лого-конструктором. При желании несложный логотипчик можно сделать в нем минут за пять. Впрочем, за пять минут, конечно, ничего хорошего не выйдет, но вот минут за двадцать нетрудно изобразить уже что-то более-менее приличное. И не надо платить баснословные деньги... Исходник логотипа можно получить за вполне умеренную плату. Ну, или перерисовать самому в Photoshop по направляющим.

www.themakeupgallery.info



Была женщина — стал мужчина. Был мальчик — стал старичок. Такие чудеса превращения с людьми способна вытворять либо пластическая хирургия, либо грим. И вот уж с его помощью можно оттянуться по полной программе. Желаете взглянуть, во что может превратить грим рядового человека? Милости просим в галерею.

<http://london2012.org/en>

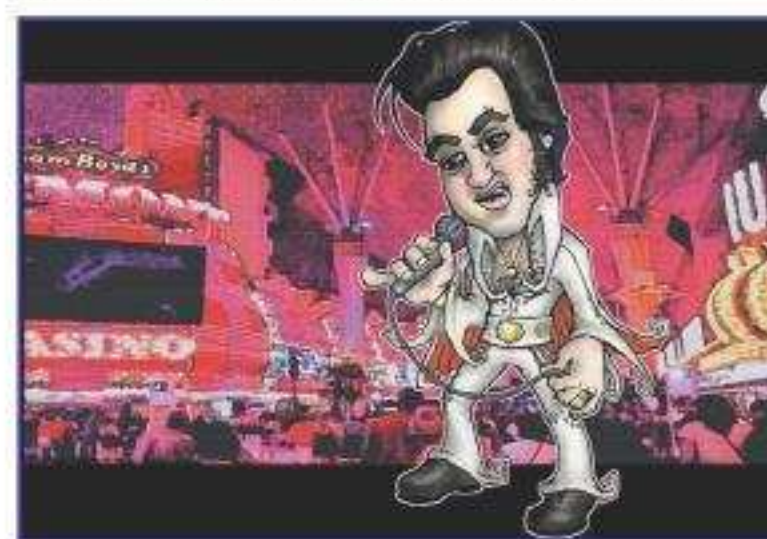
Официальный сайт будущих Олимпийских игр 2012 года. Пока новостей немного и поступают они крайне редко, но по мере приближения мероприятия атмосфера начнет накаляться. Следите за сводками с фронтов.

<http://zhelayu.narod.ru>

Сайт исполнения желаний. Чего-то очень очень хотите? Возможно, не очень-очень, но достаточно сильно, чтобы не полениться напечатать свое желание на клавиатуре?! Тогда не мешкайте, заходите на сайт желаний, загадывайте самое заветное и можете начинать ждать момента исполнения. Многие утверждают, что загаданные на сайте желания имеют свойство сбываться.

www.rocktoons.com

Отличные карикатуры на западных рок- и поп-звезд. Элвис Пресли, Роб Зомби, Элтон Джон и множество других знаменитостей.

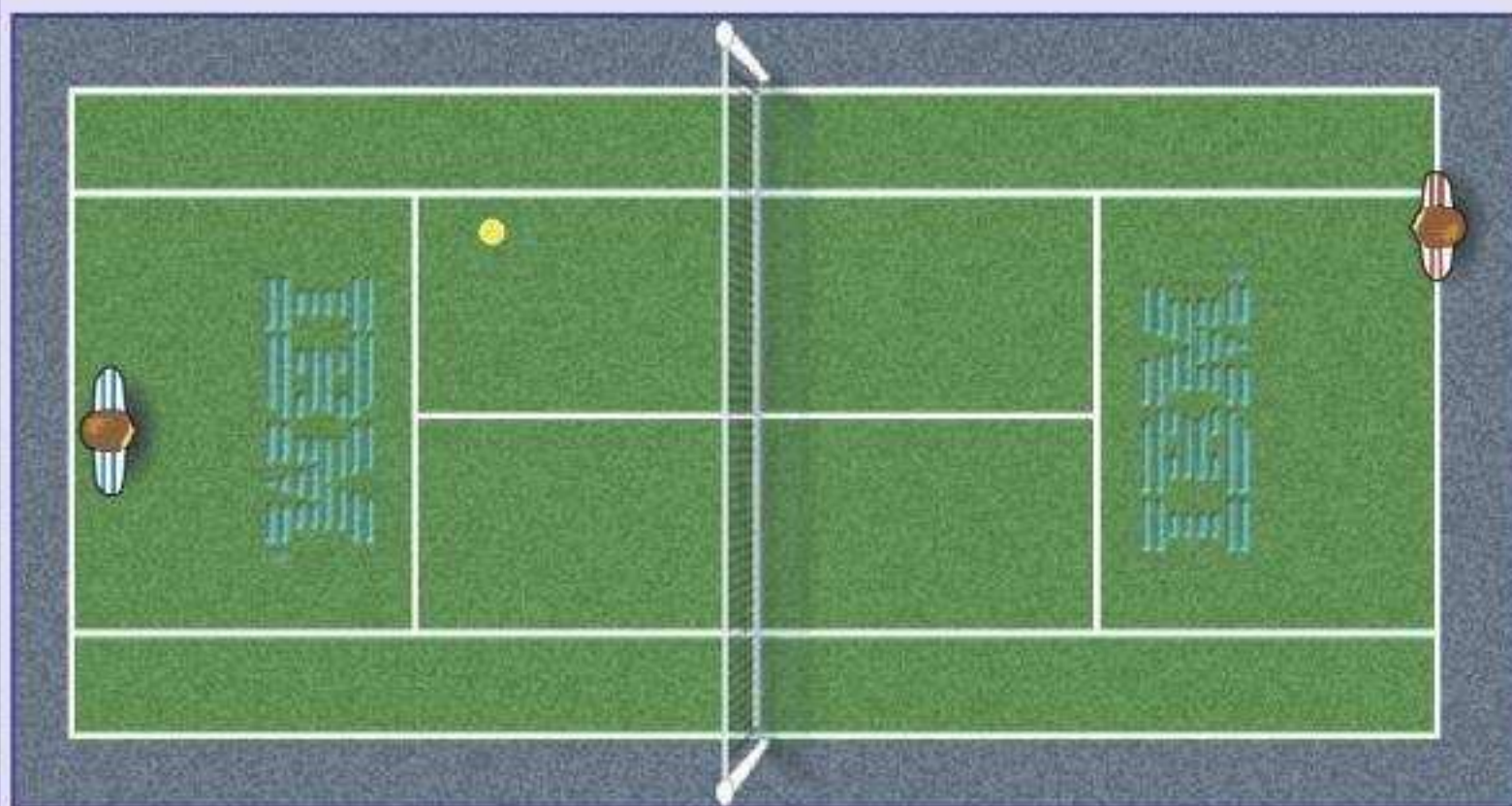


ФЛЭШ-ИГРЫ

Присылайте нам самые интересные, самые актуальные, самые увлекательные ссылки на ящик URLs@igromania.ru. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скрины и схемы движения»).

Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

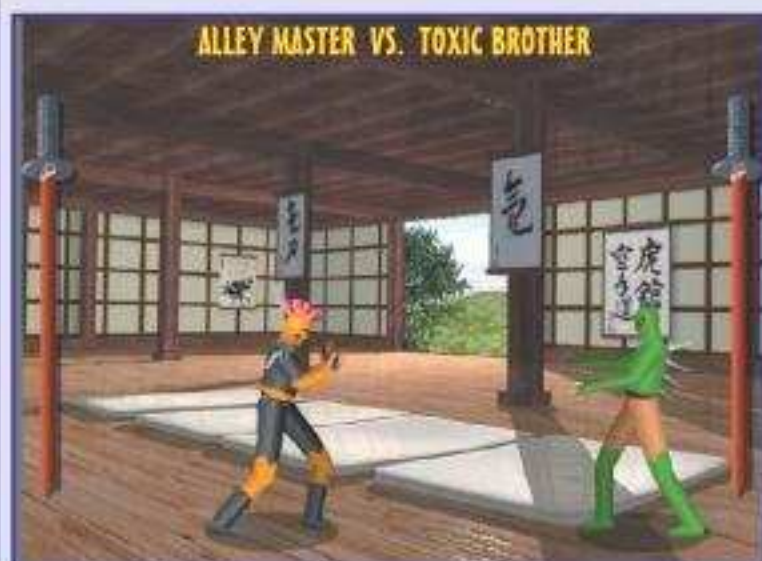
www-1.ibm.com/linux/wimbledon/tennis.swf



Теннис от компании IBM. Хотя теннис ли? Помните старые добрые компьютерные пинг-понги? Стол (вид сверху), две палочки-ракетки по краям и снующий между ними мячик. Вроде бы примитивизм? Однако талантливым программистам из IBM удалось и из такой банальности слепить конфетку.

Всего-то и понадобилось изобразить стол в виде теннисного корта, ракетки в виде теннисистов, добавить звуки, заимствованные из большого тенниса, добавить wav-файлы с аплодисментами после каждого забитого мяча. И вот уже от игры не оторваться. Вроде бы и не большой теннис, но как же затягивает...

www.10til5.com/game.php?id=60



Необычайно красивый файтинг. Разумеется, ждать динамизма и красочности **Mortal Kombat** не стоит, но для флэша игра просто бесподобна. По пять ударов на каждого бойца, трехмерные персонажи, красочные задники и приятная озвучка. Герои — весьма харизматичны. Сразу видно — настоящие воины.

www.zanorg.com/prodperso/pioupiou.htm



Трогательная аркада о приключениях маленького желтого птенчика в сельской местности. Милая птичка, которой летать не по-

Отличная графика, динамизм, приятное управление. Что еще надо, чтобы приятно провести рабочий перерыв или скоротать скучный вечерок?

www.pro7.de/games_handy/onlinegames/yetisports/games/popup_game_part9



Вышла очередная серия легендарного «Пингвомета». Увы, стоит признать, что разработчики, что называется, выдохлись. Если до этого у них получалось каждый раз придумывать новую оригинальную идею для очередной серии, то на этот раз создатели отделались сомнительной поделкой, повторяющей множество других флэш-аркад.

Внизу, на земле, стоит йети, сжимающий под мышкой голову ламы. Сверху, по земляным валам, передвигаются различные звери: черепахи, буйволы, пингвины. Пингвинов надо сбивать меткими плевками ламы (нажима-

www.destroyallhumansminigame.com



Залихватская аркада про колонизацию Земли антагонистично настроенными инопланетянами. Эдакая пародия на «Марс атакует». Вид сверху. По карте города носится космическое блюдце, настигая и зомбируя все живое, что попадает в прицел. Попадают в основном мирные граждане. Но по мере продвижения по сюжету — если это можно назвать сюжетом — появляются и противники, которые так и норовят показать, что цари природы вовсе не инопланетяне.

ете на кнопку мыши, йети сдавливает ламе горло и та плюется). За попадание в иных представителей фауны очки снимаются. Периодически изо рва с водой, расположенного точно перед йети, выпрыгивают крупные пингвины, если их не сбить, растет количество штрафных очков. Наберете больше определенного числа — игра закончится. Несмотря на то что в новой части «Пингвомета», по большому счету, нет ничего нового, игра все же вышла увлекательной.

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Свежая статистика



Десятка самых популярных в мире MMORPG ко второй половине 2005 года осталась практически той же, что и раньше. Правда, произошли существенные изменения в количестве подписчиков. Первой сдала позиции корейская **Lineage**, за год потерявшая около миллиона игроков — у нее осталось «всего» 2,2 миллиона. С другой стороны, вся эта армия сохранила верность традициям, благополучно перебравшись в **Lineage 2**, где уже толпится около 2 миллионов пользователей.

Таким образом, серия **Lineage** удерживает лидерство, так сказать, в командном зачете, но на первое место вышел **World of Warcraft** (кто бы сомневался), набравший 3,5 миллиона подписчиков с учетом дружной китайской диаспоры. Немного отстает **EverQuest II**, но у него сохраняются неплохие шансы.

Остальные конкуренты остались далеко позади: пятое место у **Final Fantasy XI** с ее 700 тысячами поклонников, далее следуют первый **EverQuest**, **Ragnarok Online**, **RuneScape**, **Star Wars Galaxies** и **Dark Age of Camelot**.

Обратная сторона
MMORPG

Сайт **IEEE Spectrum** обнародовал увлекательную статью о закулисной жизни **EverQuest**. Жизнеспособность игры, недавно отметившей 6 лет, поддерживают 1500 серверов, суммарная мощность которых может претендовать на местечко в сотне самых крутых суперкомпьютеров. Каждое отделение опутано почти 30 километрами проводов, по которым за время существования игры прошло около 9 миллионов гигабайт данных (всем трафикам трафик!).

Серверная в Сан-Диего выглядит внушительно: 500 серверов размещены в 32 стойках. Система охлаждения настолько мощна, что заглушает любой разговор, и ей есть над

чем потрудиться: каждую секунду в онлайн-мире **Sony** присутствует не менее 150 тысяч игроков. Для того чтобы 2500 желающих могли развлечься в фэнтезийной сказке, требуется слаженная работа 20-30 двухпроцессорных серверов.

Все это хозяйство работает непрерывно, лишь изредка останавливаясь для загрузки обновлений и патчей. И дальше будет только расти: по данным аналитической компании **IDC**, к 2009 году любители MMORPG станут тратить на свое увлечение около \$10 млрд. ежегодно.

Онлайн по-китайски



Похоже, что Азия начинает сходить с ума по MMORPG, и жители Поднебесной явно не прочь внести свой вклад в ошеломляющую статистику. После прихода **World of Warcraft** в Китай детище **Blizzard** всего за несколько недель обрело 1,5 миллиона подписчиков. Это весьма порадовало местные торговые сети. Одной из них уже удалось заработать на «торговле воздухом» свыше \$1,5 млн., причем в кармане организатора осело около \$700 тысяч.

Страстью китайцев к онлайн-играм немедленно воспользовались и рекламщики: в рекламных роликах **Coca-Cola** уже фигурируют персонажи из **World of Warcraft**. И только китайское правительство заботится о несчастных игроках, с головой увязших в Сети: для них открылась первая реабилитационная клиника. Вы будете смеяться, но лечение в ней тоже платное (подробнее см. в «Новостях интернета»).

Финансовый рай
Sony Online

Тяга срубить немножко денюжат с любителей сетевых игр свойственна не только Востоку, но и Западу. В июне **Sony Online Entertainment** объявила о намерении начать официальную продажу предметов из **EverQuest II**. Вокруг этого знакового события возникло огромное количество споров, в которых приняли участие не только геймеры, но и крупные деятели индустрии. Несмотря на шквал протестов, служба под названием **Station Exchange** благополучно начала свою работу, и уже можно подводить первые итоги.

Sony не стала распространять сей спорный сервис на всю игру, ограничившись парой серверов (**The Bazaar** и **Shadowhaven**), однако торговля, как говорится, пошла на ура. Всего за пару недель в тестовом режиме каждый иг-

рок с этих серверов потратил в среднем \$14 на покупку необходимых предметов. Было распродано около четверти лотов, выставленных на продажу, из них дороже всего стоил кошелек, набитый виртуальными деньгами: 20 платиновых, 35 золотых и 40 серебряных виртуальных монет ушли за \$315.

Цена немаленькая, учитывая, что средняя стоимость более или менее прокачанного персонажа на черном рынке составляет около \$60. Сама **Sony** служит только посредником в сделках, но не забывает о своем законном проценте.

«Император»
покидает трон

Грустная новость пришла из недр компании **Mythic**: многообещающая MMORPG **Imperator** отложена на неопределенный срок. Большие боссы проверили текущее состояние дел и пришли к выводу, что качество игры не соответствует планке, принятой после запуска **Dark Age of Camelot**. Не исключено, что работа над игрой возобновится, но не ранее 2007 года.

Скорее всего, причиной «глубокой заморозки» стал наиболее интересный элемент игры — сюжет об альтернативной истории Древнего Рима. Согласно задумке сценаристов, Рим не погиб от набегов варваров, а процветал вплоть до наших дней и даже начал осваивать космос.

Увы, ультрасовременный Колизей и прочие чудеса пока что остаются только на скриншотах, а усилия **Mythic** отныне целиком сосредоточены на **Warhammer Online** и дополнениях к успешному **Dark Age of Camelot**.

ОДНОЙ СТРОКОЙ

■ Релизы: **Shot Online**, **Asheron's Call: Throne of Destiny**.

■ На сайте **Ensemble Studios** появилось скромное объявление, взбудоражившее всю игровую общественность: разработчикам серии **Age of Empires** зачем-то понадобились специалисты по созданию «MMORPG мирового уровня».

■ **Seed of Runestone**: открылся официальный сайт игры. Подробности о необычной MMORPG, выдержанной в стиле комиксов, можно найти по адресу www.seedthegame.com.

■ **Star Trek**: еще один свежий ресурс порадует поклонников космической мифологии оперы «Звездный путь». Своим сайтом (startrek.perpetual.com) наконец-то обзавелась первая MMORPG по мотивам знаменитой вселенной с предсказуемым названием **Star Trek Online**.

■ **Gravity Corporation** анонсирует **Ragnarok Online 2** на выставке **Токио Game Show**, которая пройдет с 16 по 18 сентября 2005 года.

■ **Marvel**, известный издатель комиксов, поделилась жирной лицензией на создание онлайн-игр по мотивам таких вселенных, как **Spider-Man**, **Hulk** и **X-Men**. Счастливым обладателем лицензии — **Microsoft**, которая, увы, планирует эти игры только для Xbox 360.

Michael Schumacher
Михаэль Шумахер

МИРОВОЕ ТУРНЕ



Призы
 от фирмы
1С-ежедневно!
 Ищи игры с такой
 наклейкой
 на коробке!



Подробности - на
<http://priz.1c.ru>

Michael Schumacher



TIME ZERO

ОНЛАЙНОВЫЙ FALLOUT

■ Жанр: браузерная ролевая игра ■ Разработчик: TimeZero
■ Системные требования: браузер IE 5.0, Macromedia Flash 7.0

www.timezero.ru

Эпиграф:

— Кто бросил валенок на пульт управления ядерными ракетами?! Кто, я спрашиваю?! Черт с ней, с Америкой, но дисциплина-то должна быть!

Бородатый анекдот

Утонченные эльфы, ворчливые гномы, высокомерные маги, пафосные супергерои, огромные космические корабли — все надоело! Хочется выйти на простор выжженной пустыни, отстрелить парочку крыс-мутантов, стянуть с лица респиратор, выпить таблетку антирадиационного препарата и лениво потянуться.

Не хватает онлайнному миру постапокалиптических веяний. Есть, конечно, пара-тройка проектов, посвященных этой тематике, однако они находятся на столь ранней стадии разработки, что до следующего года нам их не увидеть.

Однако любителям «фоллаутовщины» не стоит отчаиваться — на просторах нашей с вами Родины был создан проект, призванный хотя бы отчасти развеять тоску по радиоактивным пустошам и плазменным винтовкам. Встречайте — радиоактивный TimeZero.

Встречают по скафандру

Работу над «Точкой отсчета» (именно так звучит название проекта в русском варианте)

ведут профессиональные разработчики. Среди них есть люди, причастные к созданию первой на просторах рунета браузерной онлайн-игры — «Бойцовского клуба». Учтя ошибки и недочеты «БК», они сумели создать маленькое чудо. В нашем распоряжении появилось нечто среднее между «браузеркой» и MMORPG: от первого родителя игре досталось деление на фреймы (верхний занимает сама игра, в нижнем же обосновались чат и список игроков), минимальные системные требования и отсутствие клиентской части. Есть и клиент: хотите сэкономить на трафике — обязательно скачайте. Другое дело, что для игры он необязателен — никто не мешает вам исследовать мир после ядерной войны, подключаясь прямо через сайт. От второго же родителя — жанра MMORPG — TimeZero получил шикарное для проектов такого рода графическое оформление, полноценный сюжет и продвинутую систему боя, о которой чуть ниже.

Остановимся чуть подробнее на внешнем виде игры. Описывать глобальный режим — дело неблагодарное, скриншоты скажут вам о нем куда лучше моих слов. А вот режим боя весьма примечателен. Такого вы еще не видели — перед нами полноценный изометрический движок, написанный на Flash: и ресурсов потребляет немного, и выглядит эффектно.

Анимировано практически каждое действие игрока, разве что вещи, надетые на персонажа, не отображаются. Что до узнаваемого ностальгического стиля, в котором выдержан режим боя (да и практически вся игра), то здесь не нужно долго гадать — разработчикам нет смысла скрывать источник вдохновения.

История апокалипсиса

Война... Она никогда не меняется. Как не меняется и сюжет этой войны: гонка вооружений, дружеский обмен залпами ядерных ракет, годы, проведенные в подземных бункерах. Завязка — стандартная для всех фильмов, игр, книг, посвященных постапокалиптической тематике. «Точка отсчета» в этом плане в точности похожа на остальные проекты.

Сюжет игры не отличается оригинальностью. Если хотите с ним ознакомиться, зайдите

ВСЕ МЫ РОДОМ ИЗ VAULT 13

Что бы ни говорили разработчики, «Точка отсчета» насквозь пропитана запахом радиоактивной пыли, поджаренных бластером крыс-переростков и немых супермутантов — все это аромат Fallout. От прародителя TimeZero досталось практически все — начиная с сюжета и заканчивая системой боя: то же деление поля на гексы, те же очки действия, те же режимы стрельбы. Разве что ролевая система изменена да псионика добавлена. Однако не подумайте, что я пишу все это в укор — все совсем наоборот. TimeZero — создана фанатами и для фанатов любимого «Фолла», изголодавшихся по подобным играм. Когда я в первый раз зашел в шахты и вступил в бой с крысой, на лице моем выступила скупая мужская слеза. Я вспомнил тот далекий день, когда я впервые принес домой заветную коробочку Fallout со значком радиационной опасности и вставил диск в CD-привод.



Наверху — Fallout, внизу — TimeZero. Найдете десять отличий?



Так в игре выглядят бои. Для браузерной ролевки графика выше всяких похвал.

ЛЕТОПИСЬ МИРА

✪ **15 мая 2004 года** несколько информационно-игровых сайтов опубликовали новость о появлении в рунете нового онлайн-проекта — игры «Точка отсчета». Фактически с этого дня и ведется летоисчисление мира. Того самого мира, в котором сейчас живут десятки тысяч людей. О бета-версии можно много рассказывать — было достаточно нововведений, исправлений ошибок, памятных событий, но все же это было всего лишь тестирование. Потому повествование начнем с момента официального релиза.

✪ **28 июня** произошло то, чего ждали многочисленные тестеры, — релиз игры. Многих он удивил: город опустел, с улиц пропали магазины, заводы, офисы. Фактически от забитого разнообразными постройками первого города TimeZero не осталось ничего. Все игроки вернулись на третий уровень и ринулись поспешно возрождать былые достижения. Администрация же, в свою очередь, начала последовательное введение в мир заготовленных разработок и плановых улучшений. Отсчет начался.

Поехали!

✪ Вскоре после релиза выходит первая версия клиента для TimeZero — полностью автономный модуль, который существенно сокращает трафик и ускоряет работу игры на любых конфигурациях. **14 июля** в городе появляется первый банк. Игрокам уже не надо носить с собой все свои пожитки, достаточно просто купить ячейку и сложить в нее все, что на данный момент не нужно.

✪ Следующие месяцы игра непрерывно радовала многочисленными доработками: раз в неделю обновлялись версии клиента, появились квестовые предметы, палаты в больницах, возможность оплачивать услуги, не доставая деньги из кошелька, введены воздушные поцелуи, броски грязью. Заработал университет — игроки смогли, наконец, обзавестись профессией по душе.

✪ **Август 2004 года.** Первые дни августа порадовали обновлением версии клиента до 1.5. Наиболее значимое нововведение — появление сразу двух новых монстров, без которых сейчас невозможно представить себе игру. Это вжики и студни. Первые обитали в пустынной местности, вторые заселили некоторые шахты. Неприятным сюрпризом стало то, что студни не поражаются ударным оружием — годилось только энергетическое.



✪ **11 августа** бои становятся гораздо разнообразнее — теперь на поле боя полно препятствий и укрытий, значительно интереснее и реалистичнее становятся поединки за городом и выше третьего этажа арены. Впоследствии внешний вид поля боя был вновь усовершенствован и дополнен.

✪ **В последний день августа** коренным образом меняются шахты — теперь это не линейная штольня, а двухмерная плоскость с огромным количеством комнат, составляющих сложный лабиринт. Новые штольни вдохнули в работу старателя новую жизнь. Кроме всего прочего, теперь приходилось составлять карту шахт, чтобы не запутаться в хитросплетениях подземных коридоров.

✪ **Сентябрь 2004 года.** В связи с введением новых видов снаряжения и по многочисленным просьбам игроков в больнице появляется возможность сделать перераспределение параметров своего персонажа. Пользоваться ею можно было один раз за уровень, цена зависела от уровня персонажа.

✪ Тогда же, в сентябре, стало известно о нашествии стичей — Скруджа, Хасана, Рэйзора, Станнера и Ргааахрра. Некоторым старателям посчастливилось найти в шахтах страницы старого дневника, где рассказывались удивительные истории об этих существах. Вскоре начался квест с нападением стичей — предводители в сопровождении огромной стаи обыкновенных стичей двинулись в сторону Новой Москвы. Совместными усилиями игроков нападение было отбито, а герои этой обороны получили ценные призы.

✪ **Октябрь 2004 года.** Происходит революция в области производства. Отныне лаборатория имеет разветвленный граф технологий — для создания чертежа нужно разработать чип и только потом на его основе можно сделать чертежи. Чем сложнее технология, тем дороже чипы и чертежи. Изменена и профессия инженера — отныне они могут видеть, что производит завод или исследует лаборатория.

✪ **Ноябрь 2004 года.** Новый месяц принес новые цены на недвижимость. Одно из наиболее интересных новшеств — цена здания стала зависеть от расстояния до ближайшего портала, а также появилась возможность покупать частные магазины. Цена магазина на тот момент — 75000 монет.

Радиоактивная зима

✪ **Декабрь 2004 года.** В связи с приближающимся Новым годом на центральных площадях всех городов появились праздничные елочки. Какой-то игрок нашел в исходных кодах клиента функцию, реагирующую на клики по елочке, и предположил, что под ней можно найти подарки. Количество халявщиков превысило все разумные пределы, но к их разочарованию из елочек так ничего и не выпало.

✪ Крупный подарок был преподнесен всем старателям — теперь в случае смерти терялась только часть трофейных предметов. Отныне, даже погибнув от рук мутантов или мародеров, старатели попадали в город с частью собранных ресурсов, что значительно облегчило им жизнь. А вот жизнь городской администрации это, напротив, сильно усложнило — резко увеличившийся поток ресурсов привел к падению цен.

✪ Не меньший сюрприз поджидал и торговцев — появилась витрина. Это отдельная страница в рюкзаке, вещи на которой были видны всем игрокам. При выкладывании вещей на витрину торговец устанавливал и цену, что сильно упрощало работу ему и жизнь всем покупателям. Сегодня уже немыслимо представить себе торговлю без витрин.

✪ **Февраль 2005 года.** Появились новые виды вжиков — черный, розовый и желтый. По аналогии с цветными крысами, первые парализовали игроков при атаке, вторые вызывали галлюцинации, а из третьих могли выпадать удивительные предметы.

✪ **Март 2005 года.** К 8 марта во всех арсеналах появились диадемы и пси-кристаллы — использовать их смогли только девушки. Они давали два эффекта — лечение и ожог. Это было весьма приятное новшество и отличный подарок к празднику. Десятого числа для инициации пси-способностей у мужчин появляется квест, требующий слаженной командной работы и большого терпения.

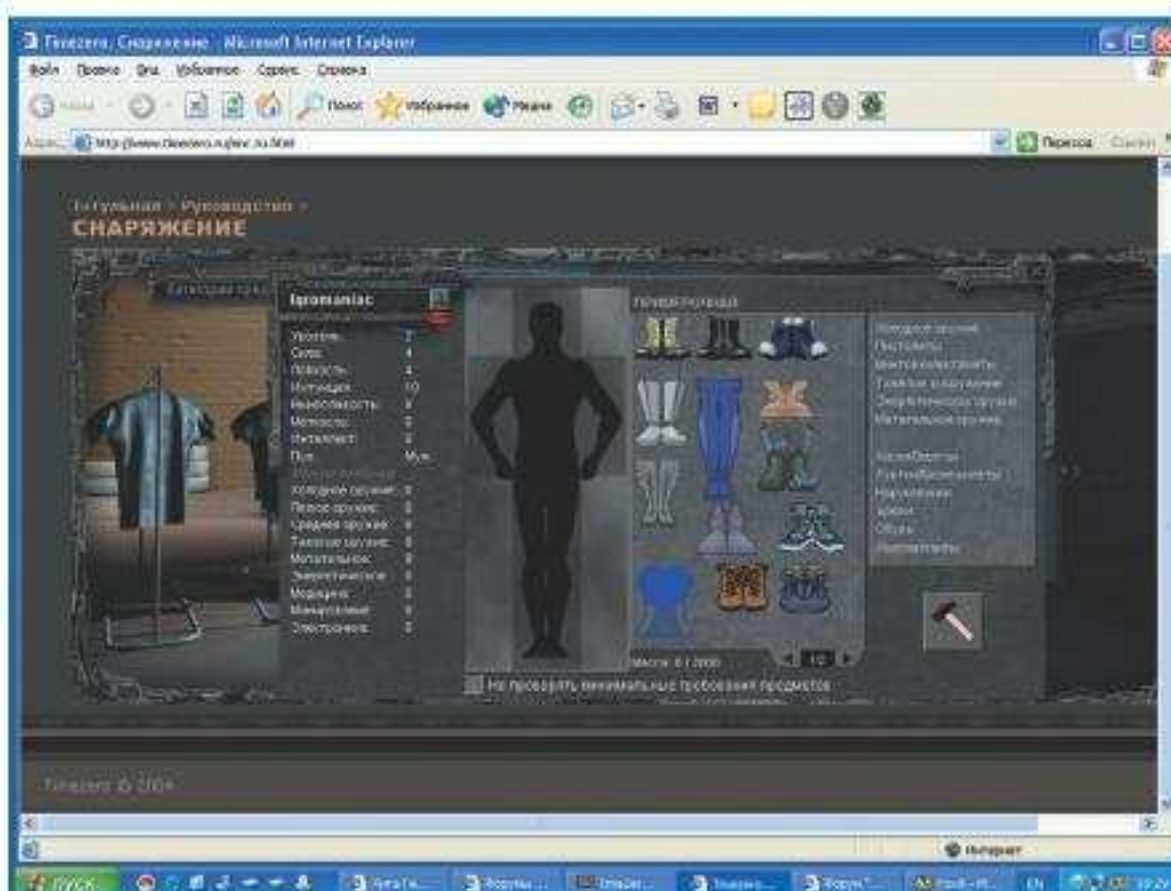
✪ **21 марта** на игровой мир обрушивается вирусная инфекция — со старых сталкерских баз она быстро распространяется по миру «Точки отсчета», заражая всех игроков, имевших неосторожность обмениваться предметами или сражаться с зараженными. Ученые начинают поиски вакцины от болезни, но безуспешно. Лишь по прошествии двух месяцев вакцина была найдена специалистами-бактериологами из Полицейского управления TimeZero.

Год в ядерной пустыне

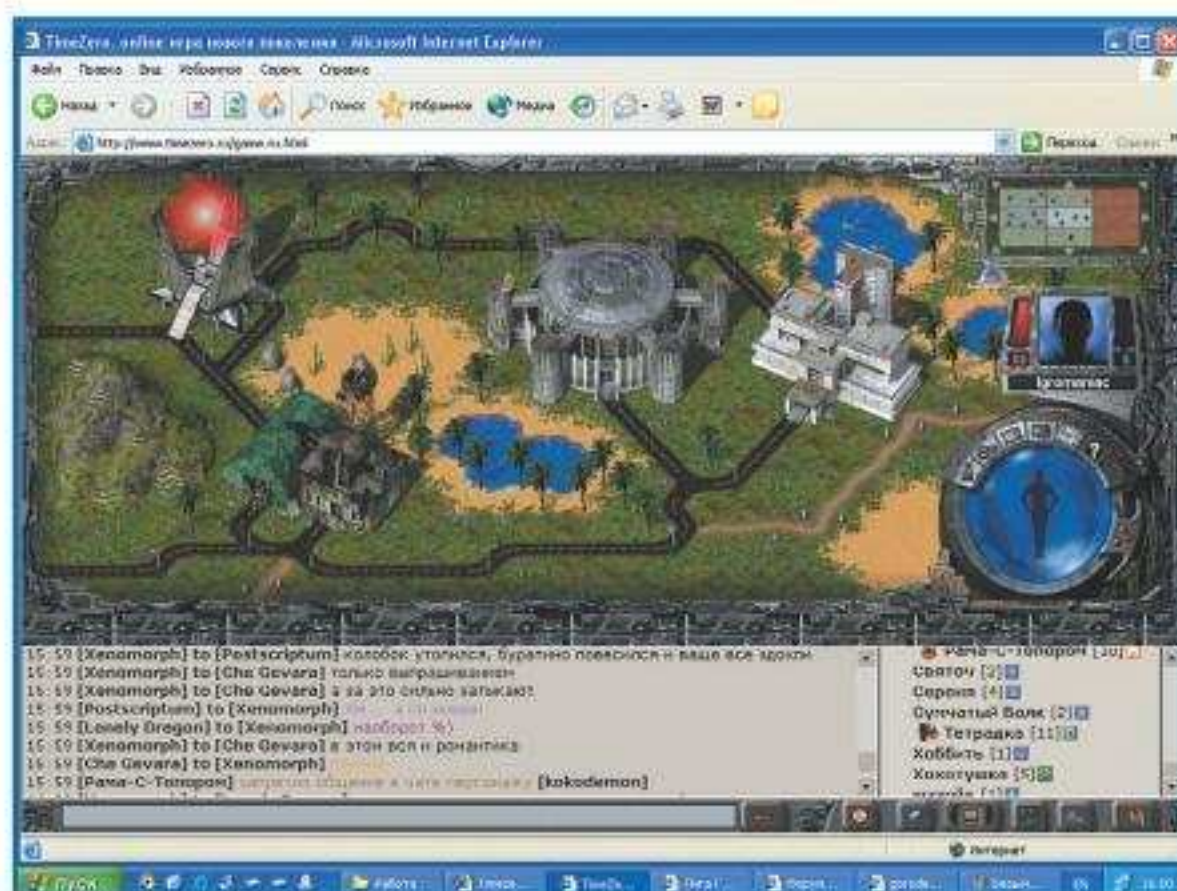
✪ Всем производителям значительно облегчили жизнь, введя очереди производства в лабораториях и на заводах. Теперь не нужно постоянно проверять производство, достаточно один раз запустить очередь и обеспечить нужное количество ресурсов. Это нововведение стало большим шагом вперед на пути к круглосуточному бесперебойному созданию товаров и чертежей.

✪ **15 мая** игра празднует свою годовщину. Во всех пригородах появляется новое здание-головомка — Куб, загадка которого остается неразрешенной и по сей день. Вводится долгожданный квест на получение профессии «псионик», все игроки-именинники получают шикарные букеты цветов и ценные подарки.





Примеры наряды в примерочной. Это не сидит, это не модно, а вот тот противогаз уже два сезона не носят.



Оазис. Центр города. Отдохнем, заправимся — и снова на поля!

на сайте игры в раздел «Летопись мира». Но литературная подоплека в подобных играх — отнюдь не самое важное. Далеко за примером ходить не надо. Взять похожие по стилю игры серии **Diablo** — их преамбулу можно уместить в паре предложений, и несмотря на это сотни тысяч людей продолжают бегать по пещерам как в одиночной игре, так и на просторах **Battle.Net**.

Я недаром упомянул **Diablo**. Беготня по постыдачным подземельям — важная составляющая игрового процесса. На первых уровнях все сводится к поиску вещей в разрушенном арсенале, классическим дракам на местной арене и лечении своих травм после сеансов поножовщины. Все происходит по накатанной схеме: нашел десяток метательных ножей, померился силами с противником, пошел в больницу, нашел десяток ножей...

По желанию метательный нож можно заменить на нож обычный, самодельный пистолет или камень. И так до третьего уровня. Скажете, нудно? Не стоит быть столь резким. Я бы не назвал начальную прокачку слишком уж утомительной. Скорее наоборот — в это время новичок постигает азы управления, тактики, осваивается в мире игры. К моменту, когда молодого персонажа выпускают за ворота города, игрок становится подготовленным. Ножи и арсеналы здесь играют роль «Курса молодого бойца».

Уже на третьем уровне персонаж встречается с первыми проблемами. Например, деньги — где их взять? Способов заработка наличных на этом этапе три. Первый — сбор ресурсов в ближайшей шахте. Второй — оптовая торговля патронами, собранными в арсенале. Третий — покупка игровой валюты за реальные деньги.

Первый способ — дело неблагодарное. Судите сами — у вас минимальный комплект ве-

щей. Вы ползаете по холодным туннелям, через каждый шаг деретесь с крысами-переростками и очень редко (подчеркиваю — очень!) находите минералы. А стоимость их невысока — колеблется от 0,7 до 2,4 игровых денежных единиц.

И это при том, что для получения профессии старателя надо заплатить несколько десятков монет. Сбор патронов — занятие для людей, склонных к медитации: зашел в арсенал, взял 50 патронов, вышел из арсенала, опять зашел, опять взял... Накопив пару тысяч патронов, можно продать их персонажу уровнем постарше, который собрался на экскурсию за пределы города.

В итоге получается, что, теоретически, можно нормально развиваться, не вкладывая деньги в игру. Однако скорость такого развития будет заведомо ниже, чем у персонажей, которые обменяли некоторое количество «деревянных» на игровую валюту. Сразу видно суровую хватку создателей «Бойцовского клуба». Но такой принцип уже стал обычным во многих браузерных играх. Да и во «взрослых» платных MMORPG тоже — далеко за примером ходить не надо, посмотрите на продажу «хабара» в **EverQuest 2**.

Я бы в сталкеры пошел

Было бы по меньшей мере странно, если бы «Точка отсчета» ограничивалась одними поединками на арене. В свободное от изнурительных боев время нам предлагают выучить полезную профессию и работать по специальности. Хотите добывать ресурсы? Ваш выбор — старатель. Может, по душе длительные прогулки по пустошам в поисках редких вещей? Тогда вам в сталкеры. Желаете податься в преступники? Корсары всегда рады принять вас в свои ряды...

Всего профессий десять, так что каждый найдет занятие по душе. Процесс найма на работу выглядит приблизительно так: игрок приходит в Университет, выбирает приглянувшуюся должность и получает квест. Выполняли его — вас принимают в штат. Например, чтобы стать старателем, необходимо купить сертификат за пятьдесят монет. Сталкерам сложнее — кандидату нужно напрячься и принести из весьма отдаленных районов страницы старого дневника.

Следует отметить, что профессии не только дают игроку возможность заработать. Они наделяют персонажа своеобразными эффектами — как полезными, так и не очень. Возьмем старателей: у них почти полный иммунитет к ядам — сказалось долгое общение с крысами в пещерах. Однако в то же время они неуютно чувствуют себя на открытых пространствах. Плюс недолюбливают тяжелое оружие, и такая нелюбовь понятна — с пулеметом наперевес мешки с рудой особо не потаскаешь.

У каждой профессии есть такие «побочные эффекты». Впрочем, дилеры — особый разговор (подробнее о них читайте на текстовом блоке «Кручу, верчу!»).

Сумма знаний

Можно долго рассказывать о **TimeZero** — о профессиях, сообществе игроков, дуэлях на аренах и о **Laserball** — национальном виде спорта постыдачного мира. Для меня этот проект стал своеобразным оазисом в выжженной пустоши, живительным глотком прохладной воды во время песчаной бури тотального игнорирования разработчиками апокалиптических мотивов старого **Fallout**. Рекомендую практически всем. ■

ВЕРДИКТ

TimeZero — крепкий замес постапокалиптического мира **Fallout** на сладкой патоке flash-движка. Это не просто браузерная онлайн-игра — это ядерный коктейль из браузерной ролевки и MMORPG. Фанатам **Fallout** — играть в обязательном порядке. Остальным рекомендуется не в меньшей степени. Ибо затягивает.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

8.5

КРУЧУ, ВЕРЧУ!

Особняком среди остальных профессий стоят **дилеры**. Это ни много ни мало люди, которые производят обмен реальных денег на игровые. Именно на этих «обменных пунктах» во многом держится игровая экономика.

Первое знакомство с их работой повергло меня в легкий шок. В одном из районов города **Оазис** несколько человек наперебой выкрикивают в чат речевки с призывами обмена «реала» на «виртуал». В ход идут и стихи, и обещания льготных расценок. Разве что не станцуют для вас (а может, и станцуют).

Мне это напомнило вездесущих ловкачей-перекупщиков на базаре: «Золото не сдаете? Телефоны покупаем!» — такая же беготня за клиентом и хитроватые повадки. Раздражает? Иногда. Но в игре труд дилеров нужен и полезен — без этих людей игроки не смогли бы приобретать деньги и экипироваться для очередного похода в штольни.

Картинки и МЕЛОДИИ

war.jmi.ru
www.jmi.ru

отправь SMS
на 4040
4042

МЫ ДЕЛАЕМ
МИР ЯРЧЕ!



цветные картинки

отправь код
картинки на номер 4040

101x80 & 120x96 128x128



18053506
18053507



18053946
18053947



18053626
18053627



18053766
18053767



18055526
18055527



18053276
18053277



18055846
18055847



18055026
18055027



18055436
18055437



18055396
18055397



18055246
18055247



18055866
18055867

МЕЛОДИИ

отправь код мелодии на номер 4040

самый
свежий!

Самый свежий на твоём телефоне!
Отправь смс п180 на 4040

Фактор-2 - Красавица
K - Maro - Crazy
Mario - Let Me Love You
Global DeeJays - The sound of San Francisco
Руки Вверх - Отель
Земфира - Блюз
Тема из к/ф - "Бандитский Петербург"
Destiny's Child - Soldier
Eminem - Without Me
Evanescence - Going Under
Placebo - Every you, every me
Алсу - Always on my mind
Жили у бабуси 2 весёлых гуся
Дима Билан - Ты должна рядом быть
Дискотека Авария - Если хочешь остаться
Ленинград - Свобода
Eric Prydz - Call On Me
Aventura - Cuando Volveras
Destiny's Child - Lose My Breath
A-HA - Lifelines
Arash - Boro Boro
Deep Purple - Smoke on the water
Narcotic Thrust - I like it
O-Zone - Dragostea Din Tei
RDV-DJ - Бризбумер
Tarakan - Du-du
Звери - Южная ночь
Караул Юлиана - Я попала в сети
Ленинград - Музыка из к/ф "Бумер"
Мираж - Музыка нас связала
Музыка из к/ф - Секс в большом городе
Мурка
Серёга - Чёрный бумер
Тимати - Плачут небеса
Триплекс - Музыка из к/ф "Бригада"
Уматурман - Прасковья
Фабрика - Рыбка

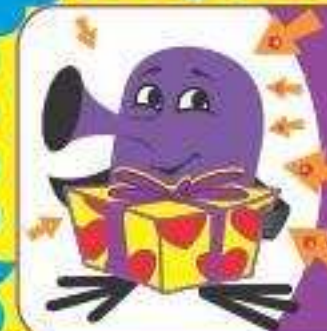
поли-фония	монофония
Nokia, LG, Samsung	Siemens Motorola и др.
1809664	1809665 1809666 1809667
18058014	18058011 18058012 18058013
18058004	18058001 18058002 18058003
18057114	18057111 18057112 18057113
18057124	18057121 18057122 18057123
18057984	18057981 18057982 18057983
1807376	1807377 1807378 1807379
18059394	18059391 18059392 18059393
18059444	18059441 18059442 18059443
18059364	18059361 18059362 18059363
18059314	18059311 18059312 18059313
18059274	18059271 18059272 18059273
18059424	18059421 18059422 18059423
18059124	18059121 18059122 18059123
18059434	18059431 18059432 18059433
18059454	18059451 18059452 18059453
1809660	1809661 1809662 1809663
1809668	1809669 1809670 1809671
1809672	1809673 1809674 1809675
18041533	18041531 18041532 18041533
1809418	1809419 1809420 1809421
1807665	1807666 1807667 1807668
1802287	1802288 1802289 1802290
18042445	18042441 18042442 18042443
1807867	1807868 1807869 1807870
1809273	1809274 1809275 1809276
18042270	18042271 18042272 18042273
1808191	1808192 1808193 1808194
180250	180251 180252 180253
1806268	1806269 1806270 1806271
1806192	1806193 1806194 1806195
1806598	1806599 1806600 1806601
1806288	1806289 1806290 1806291
1807476	1807477 1807478 1807479
1807292	1807293 1807294 1807295
1802101	1802102 1802103 1802104
1801201	1801202 1801203 1801204

© Первое музыкальное издательство © БМГ Россия © Warner Music Group (Москва) © Шеридан © Издательство Джем
© Независимый Фототелеграфический Альянс © Продюсерский центр Игоря Матвиенко © ЗАО «Син Ди Лэнд» и CD Land Records, 2004
© ЗАО «Син Ди Лэнд» и CD Land Records, 2004 по исключительной лицензии ООО «Космонавт. Ру» © Майстри Продакшн
© Независимое Агентство Авторских Прав © Русский шансон © Российское Авторское Общество © Мегалайн
© EMI Music Publishing Ltd. © SBA Music Publishing Ltd. © Valentino

отправь код реалтона на номер 4042

Мр3-реалтоны

Забавный друг	Алло! Это ты дорогой!	18059270
Манерный тип	Алёл, алёл, алёл!!!	18059280
Манерная девушка	Алле, пупсик, это ты!	18059290
Говорящий телефон	Дзинь-дзинь, есть кто живой!	18059300
Индеец	Индеец	18059310
Муж "с работы"	Вижу выражение твоего лица.	18059320
Говорящий телефон	Вася, не скромничай, ответь	18059330
Говорящий телефон	Жена! Подруги! Вот уж дуаки!	18059340
Говорящий телефон	Моя прекрасная госпожа	18059380
Космонавты	Земля-земля, прием-прием!	18059390
Муж	Дорогая, возьми трубочку!	18059450
Сержант	Команда але, выполняется бегом!	18059470
Говорящая сирена	Достаааа!!!	18059500



ПОДАРОК ДРУГУ!

ОТПРАВЬ любую мелодию, картинку или супер-звук своему ДРУГУ В ПОДАРОК!

для этого после кода укажи номер телефона друга
например: 180250 +7910XXXXXX

Абоненты "Билайн" могут только дарить!

ЗАКАЖИ МЕЛОДИЮ, КАРТИНКУ, JAVA-ИГРУ ИЛИ СУПЕР-ЗВУК.

УЧАСТВУЙ В ВИКТОРИНЕ
и ВЫИГРАЙ
МОБИЛЬНЫЙ ТЕЛЕФОН

ЦИФРОВОЙ
ФОТОАППАРАТ

КАЖДОГО НЕДЕЛИ

Акция проводится с 20.09.05 по 01.10.05

Получить подробную информацию и правила проведения акции можно на сайте www.jmi.ru

отправь sms
со словом game на номер 9966

счастье
есть
на 9966

молодежные
знакомства

отправь код игры на номер 4042

отправь код игры на номер 4042

отправь код игры на номер 4042

супер-звуки

отправь код супер-звука на номер 4042

Звук пилы	1807286
Мультишки (Bang!)	1807287
Кукушка в часах	1807288
Канарейка	1807289
Ку-ка-ре-ку	1807290
Вой сирены	1807602
Вершение дельфина	1807605
Лай собаки	1807606
Крик шимпанзе	1808639
Звук бьющегося стекла	1808641
Пионерский горн	1808642
Храп одинокого мужчины	1808643
Доктор Валентино	1808645

Список телефонов, поддерживающих Супер-звук
Nokia: 3200, 3210, 3230, 3250, 3260, 3290, 3300, 3310, 3320, 3330, 3350, 3360, 3370, 3380, 3390, 3400, 3410, 3420, 3430, 3440, 3450, 3460, 3470, 3480, 3490, 3500, 3510, 3520, 3530, 3540, 3550, 3560, 3570, 3580, 3590, 3600, 3610, 3620, 3630, 3640, 3650, 3660, 3670, 3680, 3690, 3700, 3710, 3720, 3730, 3740, 3750, 3760, 3770, 3780, 3790, 3800, 3810, 3820, 3830, 3840, 3850, 3860, 3870, 3880, 3890, 3900, 3910, 3920, 3930, 3940, 3950, 3960, 3970, 3980, 3990, 4000, 4010, 4020, 4030, 4040, 4050, 4060, 4070, 4080, 4090, 4100, 4110, 4120, 4130, 4140, 4150, 4160, 4170, 4180, 4190, 4200, 4210, 4220, 4230, 4240, 4250, 4260, 4270, 4280, 4290, 4300, 4310, 4320, 4330, 4340, 4350, 4360, 4370, 4380, 4390, 4400, 4410, 4420, 4430, 4440, 4450, 4460, 4470, 4480, 4490, 4500, 4510, 4520, 4530, 4540, 4550, 4560, 4570, 4580, 4590, 4600, 4610, 4620, 4630, 4640, 4650, 4660, 4670, 4680, 4690, 4700, 4710, 4720, 4730, 4740, 4750, 4760, 4770, 4780, 4790, 4800, 4810, 4820, 4830, 4840, 4850, 4860, 4870, 4880, 4890, 4900, 4910, 4920, 4930, 4940, 4950, 4960, 4970, 4980, 4990, 5000, 5010, 5020, 5030, 5040, 5050, 5060, 5070, 5080, 5090, 5100, 5110, 5120, 5130, 5140, 5150, 5160, 5170, 5180, 5190, 5200, 5210, 5220, 5230, 5240, 5250, 5260, 5270, 5280, 5290, 5300, 5310, 5320, 5330, 5340, 5350, 5360, 5370, 5380, 5390, 5400, 5410, 5420, 5430, 5440, 5450, 5460, 5470, 5480, 5490, 5500, 5510, 5520, 5530, 5540, 5550, 5560, 5570, 5580, 5590, 5600, 5610, 5620, 5630, 5640, 5650, 5660, 5670, 5680, 5690, 5700, 5710, 5720, 5730, 5740, 5750, 5760, 5770, 5780, 5790, 5800, 5810, 5820, 5830, 5840, 5850, 5860, 5870, 5880, 5890, 5900, 5910, 5920, 5930, 5940, 5950, 5960, 5970, 5980, 5990, 6000, 6010, 6020, 6030, 6040, 6050, 6060, 6070, 6080, 6090, 6100, 6110, 6120, 6130, 6140, 6150, 6160, 6170, 6180, 6190, 6200, 6210, 6220, 6230, 6240, 6250, 6260, 6270, 6280, 6290, 6300, 6310, 6320, 6330, 6340, 6350, 6360, 6370, 6380, 6390, 6400, 6410, 6420, 6430, 6440, 6450, 6460, 6470, 6480, 6490, 6500, 6510, 6520, 6530, 6540, 6550, 6560, 6570, 6580, 6590, 6600, 6610, 6620, 6630, 6640, 6650, 6660, 6670, 6680, 6690, 6700, 6710, 6720, 6730, 6740, 6750, 6760, 6770, 6780, 6790, 6800, 6810, 6820, 6830, 6840, 6850, 6860, 6870, 6880, 6890, 6900, 6910, 6920, 6930, 6940, 6950, 6960, 6970, 6980, 6990, 7000, 7010, 7020, 7030, 7040, 7050, 7060, 7070, 7080, 7090, 7100, 7110, 7120, 7130, 7140, 7150, 7160, 7170, 7180, 7190, 7200, 7210, 7220, 7230, 7240, 7250, 7260, 7270, 7280, 7290, 7300, 7310, 7320, 7330, 7340, 7350, 7360, 7370, 7380, 7390, 7400, 7410, 7420, 7430, 7440, 7450, 7460, 7470, 7480, 7490, 7500, 7510, 7520, 7530, 7540, 7550, 7560, 7570, 7580, 7590, 7600, 7610, 7620, 7630, 7640, 7650, 7660, 7670, 7680, 7690, 7700, 7710, 7720, 7730, 7740, 7750, 7760, 7770, 7780, 7790, 7800, 7810, 7820, 7830, 7840, 7850, 7860, 7870, 7880, 7890, 7900, 7910, 7920, 7930, 7940, 7950, 7960, 7970, 7980, 7990, 8000, 8010, 8020, 8030, 8040, 8050, 8060, 8070, 8080, 8090, 8100, 8110, 8120, 8130, 8140, 8150, 8160, 8170, 8180, 8190, 8200, 8210, 8220, 8230, 8240, 8250, 8260, 8270, 8280, 8290, 8300, 8310, 8320, 8330, 8340, 8350, 8360, 8370, 8380, 8390, 8400, 8410, 8420, 8430, 8440, 8450, 8460, 8470, 8480, 8490, 8500, 8510, 8520, 8530, 8540, 8550, 8560, 8570, 8580, 8590, 8600, 8610, 8620, 8630, 8640, 8650, 8660, 8670, 8680, 8690, 8700, 8710, 8720, 8730, 8740, 8750, 8760, 8770, 8780, 8790, 8800, 8810, 8820, 8830, 8840, 8850, 8860, 8870, 8880, 8890, 8900, 8910, 8920, 8930, 8940, 8950, 8960, 8970, 8980, 8990, 9000, 9010, 9020, 9030, 9040, 9050, 9060, 9070, 9080, 9090, 9100, 9110, 9120, 9130, 9140, 9150, 9160, 9170, 9180, 9190, 9200, 9210, 9220, 9230, 9240, 9250, 9260, 9270, 9280, 9290, 9300, 9310, 9320, 9330, 9340, 9350, 9360, 9370, 9380, 9390, 9400, 9410, 9420, 9430, 9440, 9450, 9460, 9470, 9480, 9490, 9500, 9510, 9520, 9530, 9540, 9550, 9560, 9570, 9580, 9590, 9600, 9610, 9620, 9630, 9640, 9650, 9660, 9670, 9680, 9690, 9700, 9710, 9720, 9730, 9740, 9750, 9760, 9770, 9780, 9790, 9800, 9810, 9820, 9830, 9840, 9850, 9860, 9870, 9880, 9890, 9900, 9910, 9920, 9930, 9940, 9950, 9960, 9970, 9980, 9990, 10000

ЖИРАФ, ХВАТИТ ТОРМОЗИТЬ!

отправь SMS
на 4646
D180

отправь SMS
на 4646
D180

отправь SMS
на 4646
D180

отправь SMS
на 4646
D180

отправь SMS
на 4646
D180

отправь SMS
на 4646
D180

java-игры

отправь код игры на номер 4042

- Nokia, SonyEricsson

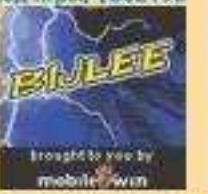
- Только Nokia

Dino Adventure
Код игры: 1807010



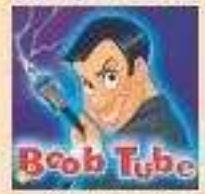
Динозавры сильно
рассердились на вас
за то, что вы хотите
отобрать у них яйца!

Bijlee
Код игры: 1802192



Вы в грозуворачиваясь
от молний, должны найти
себе чашечку чая и
легкую картофельную
закуску

Boob Tube
Код игры: 1802193



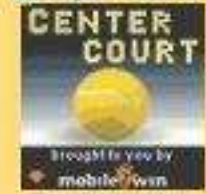
Сумасшедший
кабельщик спутал все
провода которые Вам
надо быстро распутать
и соединить

Captain Float
Код игры: 1802196



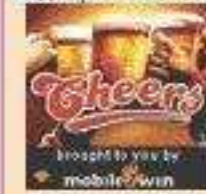
Вы - капитан Флот,
который должен
остановить злого
Кингпина!

Center Court
Код игры: 1802197



Вы - теннисист,
которому необходимо
отбить
высокоскоростные
поддачи

Cheers
Код игры: 1802198



Бар открыт! Вам
нужно быстро
разнести всем пиво и
собрать пустые
кружки.

SexTris
Код игры: 1802175



Узнай все позиции
Камасутры, играй
в этот SexTris с
соблазнительной
графикой...

Diving Challenge
Код игры: 1802205



Вы на Вселенском
чемпионате
соревнуетесь в
прыжках в воду!
Удачи!

Cop Crasher
Код игры: 1802203





Жанр: MMORPG ■ Разработчик: Turbine Entertainment ■ Похожесть: Ultima, EQ2, Guild Wars

■ Системные требования: PIII-733 MHz, 256 MB, 32 MB Video, 56K (PIV-1 GHz, 256 MB, 64 MB Video, 56K)

<http://ac2.turbinegames.com>

Американцы (USMC). Восточная коалиция (MEC). Китай (China). Три армии схлестнулись в интернет-баталиях. **Battlefield 2** стал новой вехой в истории сетевых экшенов, затмив собой и первую часть (хотя в нее до сих пор играет много народу), и **Operation Flashpoint** (впрочем, фанатов реализма из этой игры просто так не выгонишь), и **America's Army**, и подавляющее большинство других игр подобного рода.

Злые языки и коварные умы уже успели окрестить Battlefield 2 наглым выскочкой из стройного ряда реалистичных игр, но... Сотни тысяч пользователей, денно и ночно отстреливающих друг друга в онлайн, лишь ехидно усмехнутся. Оперативно сработал и российский издатель игры — компания «Софт Клуб», вовремя выбросившая на отечественный рынок недорогую (от 500 рублей) лицензионную версию.

Но... К игре (как к западной, так и к отечественной версии) прилагается лишь маленькое руководство, которое не дает ответов даже на основные вопросы начинающих игроков. Поэтому мы, как истинные поклонники Battlefield 2, готовы поделиться своими знаниями. Сегодня мы ответим на наиболее часто задаваемые вопросы по Battlefield 2.

Чудеса коннекта

Сначала о главном. На форумах Battlefield 2, которых после выхода игры расплодилось превеликое множество, ходят самые разные слухи о том, какая связь требуется для нормальной игры по Сети и сколько же трафика жрет эта забава. Мы провели небольшое тестирование на нескольких компьютерах, подключенных к интернету различными способами: через диалап, ADSL и выделенку. Результаты следующие.

Играть на модеме, даже если АТС почти идеально держит скорость 128 Кбит/с, практически невозможно. При этом показатель пинга ведет себя несколько странно. Вы можете зайти на сервер, и номинально пинг-счетчик будет показывать значения в районе 100-120 (вполне достаточно для нормальной игры, если только вы не выбрали снайпера), но реальные показатели будут другие — по нашим подсчетам, не ниже 300-320. А этого для игры категорически недостаточно. Сколько мы ни пытались, добиться приемлемых результатов на модеме нам не удалось. Так что диалапщикам, увы, остается только сосать лапу...

Теперь что касается ADSL-соединения. Особо активничают на форумах абоненты малобюджетных тарифов «Стрима» — «Нео» и

иже с ним. Многие утверждают, что играть на скорости 120 Кбит/с (связь на ADSL и на модеме — разные вещи) нереально. Мы проверили, несколько часов погнав игру на картах на 64 человека. Играть можно. Да, пинг редко опускается ниже отметки 100, но играть можно, по крайней мере «суппортом» или «ассаутом» (на снайпера рассчитывать не приходится). В идеале же, как показало тестирование, игра будет идти без лагов с вашей стороны лишь при нормальном мегабитном канале.

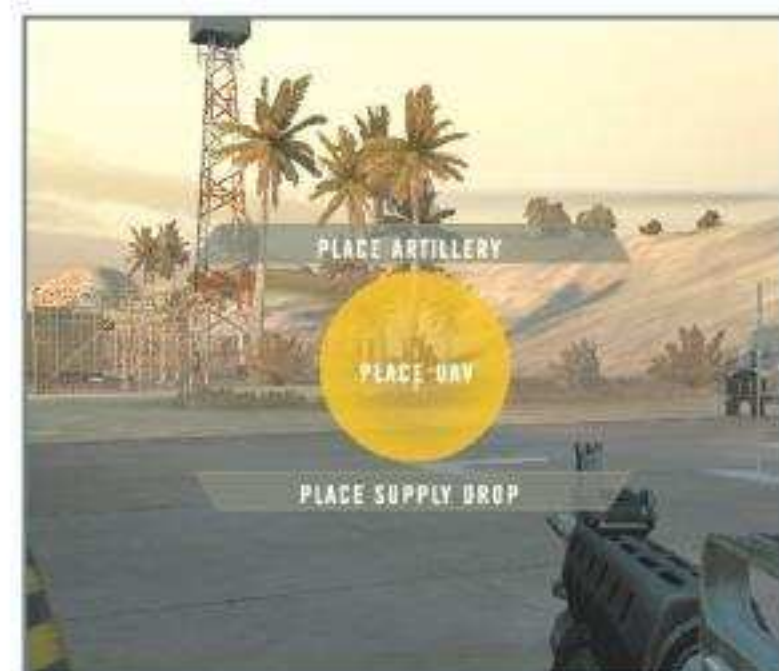
С расходом трафика все именно так, как предупреждали разработчики задолго до выхода игры. Трафика игра ест будь здоров и даже чуть-чуть больше. Разброс крайне велик, но даже нижняя планка заставит задуматься тех, кто сидит на тарифах с помегабайтной оплатой. На самых малых картах при небольшом количестве народа и незадействованной технике игра отгрызает в районе 15 Мбайт трафика за час. На крупных же картах, заполненных под завязку, Battlefield 2 за тот же час может слопать и 50 Мбайт.

Система рангов

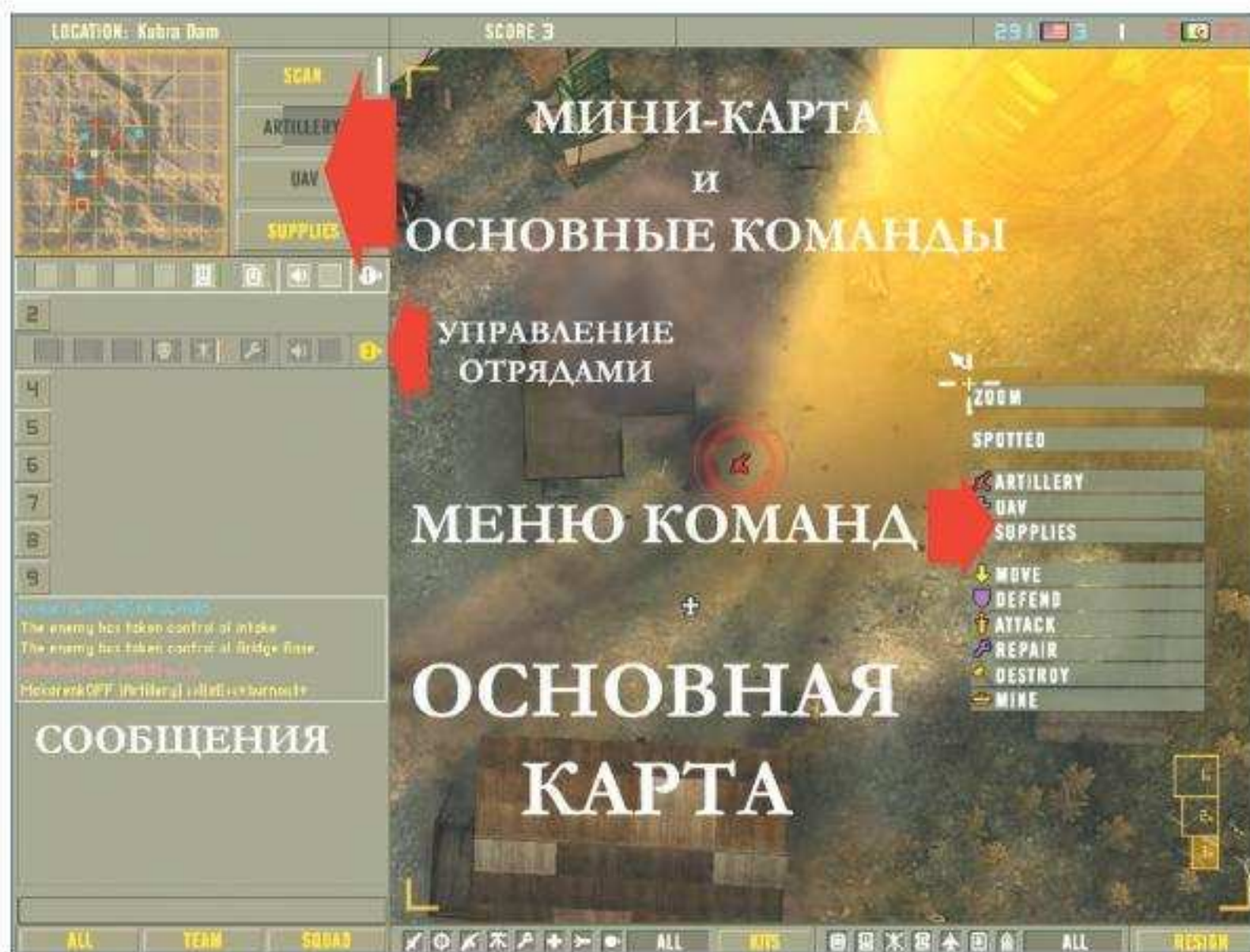
На повестке дня — ранговая система. Многие начинающие игроки ничего про нее не знают, в мануале тоже не сказано ни слова. Проводим инструктаж. В игре действует система повышения воинского ранга. Ранги начисляются по мере набора вами очков. Первое повышение происходит при наборе 1000 очков. Второе — при 10000, далее по нарастающей. При этом очки зачисляются только за игру на так называемых ранжируемых серверах (получивших официальную лицензию издателя). В окне игрового браузера такие сервера помечены соответствующим значком (в нижней трети браузера можно определить фильтр, который будет отсеивать все неранжируемые сервера).

The image shows the in-game menu for a player named 'MakarenkOFF'. The menu is divided into several sections:

- BFHQ**: Main menu options like MULTIPLAYER, SINGLEPLAYER, COMMUNITY, OPTIONS, QUIT.
- KIT INFO**: Player's current kit, including the 92FS pistol.
- STATS**: Player's statistics, including RANK (Lance Corporal), GLOBAL SCORE (8383), and various battle statistics.
- LEADERBOARDS**: A list of top players.
- AWARDS**: A list of awards won by the player.
- CLASS ИГРОКА**: A section showing the player's class (Support) and abilities.
- ОТКРЫТОЕ ОРУЖИЕ**: A section showing unlocked weapons, including the PKM machine gun.
- НАГРАДЫ**: A section showing the player's achievements and medals.



Меню командира отряда — запрос поддержки (клавиша T).



Что дает ранговая система? Во-первых, она косвенным образом определяет ваш статус на поле боя. Во-вторых, от ранга зависят ваши шансы стать командиром на данной конкретной карте. Если на место главнокомандующего кроме вас претендует другой игрок с более высоким рангом, командиром будет назначен именно он, а не вы.

Помимо рангов в игре предусмотрена система медалей/орденов/нашивок. За что присуждается та или иная награда (какие награды у вас уже есть, можно посмотреть в меню **Battlefield HQ/Awards**), сначала было неизвестно, но потом разработчики обнародовали эту информацию. Игроки, мягко говоря, ужаснулись: для получения некоторых наград требуется выполнить совершенно невероятные условия. Но... тем интереснее играть. Собственно, для большинства геймеров именно

система наград и является основным стимулом игры. Вроде бы, мелочь, но мелочь гениальная, без нее не было бы Battlefield 2.

Еще одна особенность системы рангов — с получением каждого нового звания дают возможность открыть один новый вид оружия. Какой именно, вы выбираете сами. К сожалению, игра не выдает точные характеристики всех стволов, лишь мини-описания, поэтому выбор, по сути, приходится делать наугад. Чтобы открыть подходящую именно вам «пушку», ознакомьтесь с детальными характеристиками всех орудий убийства в таблице **на нашем диске** (По журналу/Интернет/Игра в онлайн).

Те, кто уже открыл некоторые стволы, интересуются, как ими воспользоваться. Отвечаем: в меню выбора класса перед каждым респауном на маленьком значке возле каждого ствола (там, где раньше был замочек) появит-

ся значок стрелок выбора. Нажимаете на него и меняете стандартные стволы на бонусные. Обратите внимание, что встречаются сервера, не поддерживающие такое оружие. В этом случае сменить оружие не получится.

Патч на русскую лицензию

Для игры в интернете крайне желательно поставить последнюю версию патча. Серверов, поддерживающих более ранние версии игры, крайне мало, и среди них нет ранжируемых. Многие обладатели русской лицензии столкнулись с рядом проблем. На некоторых системах патч категорически отказывается ставиться, при этом на других компьютерах он устанавливается без каких-либо проблем. Тем не менее, даже если вам не повезло и вы не можете установить патч обычным образом, есть метод, позволяющий пропатчить игру и на вашей машине.

Если у вас русскоязычная версия Windows (90% проблем именно из-за этого), переключитесь на английский язык (**Пуск/Настройка/Панель Управления/Языки и регионы**), перезагрузите компьютер и только потом запускайте патч.

Но и этот способ действует не во всех случаях. В такой ситуации остается единственный вариант — устанавливать на игру незапакованные файлы патча. Делается это следующим образом. Запускаете патч и доходите до окна с кнопкой **Ready To Install The Program** (до этого этапа патч работает на всех машинах). Не выходя из инсталлятора, через файловый менеджер (опция отображения скрытых файлов должна быть включена) заходите в папку **C:/Documents and Settings/Ваш аккаунт/Local Settings/Temp/длинный номер**. В ней задаете поиск трех файлов: **patch.exe**, **patch.rtp**, **patch.rtd** и **patchw32.dll**. Перекидываете их в папку с игрой и запускаете **patch.exe**: вылетит DOS-окно установки патча. Дождитесь окончания установки (на некоторых этапах инсталлятор может подвисать на несколько минут — это нормально), запуская игру — версия обновилась.

Главком на связи!

Для начинающих самое сложное в Battlefield 2 — это система командования. При выборе класса в начале раунда или перед любым респауном в окне классов можно переключиться на дополнительное окно **Squad**. Именно в нем можно назначить себя на роль командующего отрядом или всей группой войск на карте. Здесь же можно примкнуть к уже существующему отряду.

Товарищи по скваду подсвечиваются на карте зеленым светом. Командир группы обозначен в виде большой зеленой точки. Подразумевается, что отряд действует слаженно, получая указания от своего командира. После смерти вы можете возродиться не на одной из ключевых точек, а рядом с командиром отряда. Он является мобильной точкой респауна для всех своих подчиненных. При этом у начальства есть возможность общаться напрямую с главнокомандующим и запрашивать у него поддержку.

Теперь поговорим о самом главном — о должности главнокомандующего. Для начала — как ее получить. После старта сервера переключитесь на окно **Squad** и кликните на кнопку **Apply** рядом с пунктом **Commander**. Сервер примет вашу заявку, и если в данный момент нет претендентов на пост главнокомандующего, имеющих более высокий ранг, то утвердят именно вас.

ЛИЦЕНЗИЯ ИЛИ ПИРАТКА?



за них горой некоторые геймеры, которым жалко заплатить требуемую сумму за лицензию.

Но, тем не менее, факты остаются фактами. Очень многие игроки пользуются именно пиратской продукцией. Именно для таких несознательных товарищей и предназначен наш краткий ликбез по тому, что вы теряете и что приобретаете при покупке нелегальной версии игры. Приобретаете вы, собственно, только одно — DVD по цене в два раза дешевле лицензии. Теряете же значительно больше, а именно — всю соль игры. С пиратской версией не пускают ни на один ранжированный сервер, то есть вы не можете расти по служебной лестнице, не можете зарабатывать медали и ордена, не можете участвовать в системе чартов. При этом, правда, можно играть на малочисленных и жутко тормозных пиратских серверах, которые чаще всего не пропатчены и пестрят разномастными багами.

Для сознательных же геймеров сообщаем, что в России сейчас можно найти две официальные версии игры. В некоторых магазинах была замечена официальная европейская версия — по цене около \$50. Для большинства игроков эта сумма слишком высока, да и не совсем понятно, зачем брать коробочную европейскую версию, если «Софт Клуб» выпустила ту же самую версию в DVD-боксе. Продается она в большинстве компьютерных лавочек по цене от 500 рублей. Эта эксклюзивная цена на момент написания статьи действовала в столице в клубе **MGC** (www.matrix-gc.ru), в остальных магазинах цены были в районе 650 рублей.

Обращаем ваше внимание, что локализации Battlefield 2 на данный момент не существует (и, видимо, не будет), поэтому, если кто-то на рынке будет предлагать вам «полностью лицензионную русскоязычную версию», знайте, что это происки пиратов и ни на один ранжированный сервер вас с такой игрой не пустят.

Политика нашего журнала — противостоять ворами игрового мира во всех их проявлениях. А пираты, которые умело закупают и продают украденные и растажигованные игры во все уголки нашей родины, — именно воры, как бы ни вставляли

КОМАНДНЫЕ ТОЧКИ



Командные точки: центр, радар, артиллерия. Могут быть разрушены двумя пакетами взрывчатки вражеского спецназа. Восстановить их могут инженеры.

После этого крайне желательно найти на карте максимально безопасное место, залечь там, чтобы враг вас не обнаружил на протяжении всего раунда, и... начать командовать. Командир может передвигаться по полю боя, как и любой другой солдат, участвовать в боевых действиях, но лучше этого не делать. При перемещении вы отвлекаетесь от своей основной задачи — координации действий вверенных вам войск — и тем самым медленно, но верно ведете команду к проигрышу. Плюс если вы не будете справляться с обязанностями главкома, команда может отстранить вас от должности и назначить нового командира (для этого проводится голосование).

Когда укромное место найдено, нажмите кнопку **Caps Lock** — перед вами откроется окно командира. Изучим его подробнее, сверяясь со скриншотом. Центральную область за-

нимает карта зоны боевых действий. Ее можно масштабировать колесиком мыши или через контекстное меню (пункт **Zoom**), вызываемое кликом правой кнопкой мыши. При минимальном увеличении очень удобно оценивать перемещение всех войск. На максимальном зуме игра выводит трехмерную картинку. С высоты птичьего полета вы можете разглядеть любую мелочь на карте, правда, лишь на небольшом участке местности.

Быстро перемещаться по большой карте в режиме максимального зума можно, кликая по маленькой карте в верхнем левом углу экрана (вас моментально перенесут в заданную область). Рядом с малой картой располагаются четыре основных «командирских» кнопки.

Scan — быстрое сканирование всего поля боя. Если выбрать максимальное удаление на основной карте, то вы (но не бойцы) на короткий промежуток времени увидите (в виде красных точек) все войска противника. Опция позволяет оперативно оценить состояние дел на поле брани и определиться с дальнейшими действиями. В режиме максимального приближения карты сканирование практически бесполезно.

Artillery — артиллерийский удар в заданную точку. Кликаете на кнопку, выбираете на карте зону обстрела, и через несколько секунд на нее сыпется град снарядов. Площадь, накрываемая снарядами, невелика, поэтому попасть надо максимально точно. Например, открывать огонь по только что захваченному противником чекпойнту практически бесполезно: взяв точку под свой контроль, враг обычно отправляется на захват следующей, и артиллерия банально мажет. Для ваших войск зона артобстрела на карте обозначается соответствующим значком, что позволяет своим вовремя уйти из-под удара.

UAV (Unmanned Aerial Vehicle) — данные со спутника. Миниатюрная версия радара. В течение минуты сканирует небольшую область карты, подсвечивая все вражеские боевые единицы, попавшие в зону его действия. Вам как главнокомандующему эта опция не нужна (вы и так видите все войска противника на максимальном зуме), зато она совершенно незаменима для ваших подчиненных. После активации UAV все бойцы вашей команды увидят врага на сканируемом участке.

Supplies — снабжение. В указанную точку карты будет сброшен ящик с боеприпасами. Любой солдат, оказавшийся рядом с ним, сможет пополнить боекомплект и подлечиться, а техника полностью отремонтируется.

Все четыре вышеперечисленных функции требуют некоторое время на восстановление.

То есть вы не можете, например, использовать одновременно два артиллерийских удара. Не менее важный момент — опции активны до тех пор, пока на карте присутствуют объекты, обеспечивающие их работу, — радар, артиллерия и командный пункт. Спецназ противника может уничтожить их с помощью взрывчатки (по две на каждый объект). Чтобы этого не произошло, постоянно отслеживайте передвижения неприятельских войск в соответствующей области карты. Разрушенные объекты может восстановить инженер.

Сразу под мини-картой и окном приказов находится область управления отрядами. Кликнув правой кнопкой мыши на соответствующем отряде, вы можете отдать ему определенный приказ (выбирается из списка). Точно так же можно отдавать приказы из контекстного меню на глобальной карте — при этом необходимо следить за размещением отрядов на поле боя: приказ будет отдан активному отряду, и, если он окажется на другом конце карты, выполнение команды может затянуться.

В нижнем левом углу экрана главнокомандующего отображаются все игровые сообщения, которые посылают ваши бойцы. Сразу под глобальной картой — значки фильтров родов войск. Командир каждого отряда в любой момент может запросить поддержку у главкома. При этом в окне сообщений появится соответствующий запрос, а на глобальной карте иконка командира отряда начнет мигать. Мигает она всего несколько секунд, поэтому, увидев запрос о поддержке, сразу переключитесь на минимальное увеличение и посмотрите, кто запрашивает снабжение. Чуть задержитесь — и уже не сможете разобраться, кто просил поддержку.

На ранжированных серверах главком зарабатывает очки, как и любой другой игрок. Если ваша команда выиграла, очки командира (в отличие от очков обычных бойцов) удваиваются.



На этом мы заканчиваем наш ликбез по игре в Battlefield 2 в онлайн. Удачи вам на виртуальных полях сражений. Побольше орденов и медалей на не менее виртуальные груди бойцов и верхних точек в чартах. Если вас интересуют ответы на еще какие-то вопросы по одному из самых популярных сетевых экшенов, можете смело задавать их на нашем форуме (<http://forum.igromania.ru>) или писать на e-mail internet@igromania.ru. Если вопросов наберется достаточно много, мы обязательно опубликуем FAQ, благо игра пришла к нам не на год и не на два, а как минимум до выхода Battlefield 3. ■

СМЕНА НИКНЕЙМА

Многих раздражает, что после создания и отыгрыша аккаунта игра не позволяет поменять ник. Был какой-нибудь «Мегадестроер», но поиграл, остепенился и захотел стать «Сержантом Подкаблучным» — а сменить отображаемое в игре имя нельзя, оно полностью соответствует названию аккаунта.

На самом деле поменять ник вполне можно, вот только для этого придется немного потрудиться. Откройте браузер **GameSpy**, кликните на опцию **Login Wizard**, ответьте на несколько вопросов, пропишите логин, кликните в верхнем левом углу на иконку **Edit Profile**. Смените ник и нажмите кнопку **Update Profile**. Закрывайте GameSpy и запускайте игру — нажмите кнопку **Manage Accounts** и удалите свой аккаунт. Снова заходите в окно **Manage Accounts** и нажимайте кнопку **Retrieve Account**: заполняйте открывшиеся пустые поля. После восстановления аккаунта ваш ник сменится на новый, что будет отображено в меню **Battlefield HQ**.



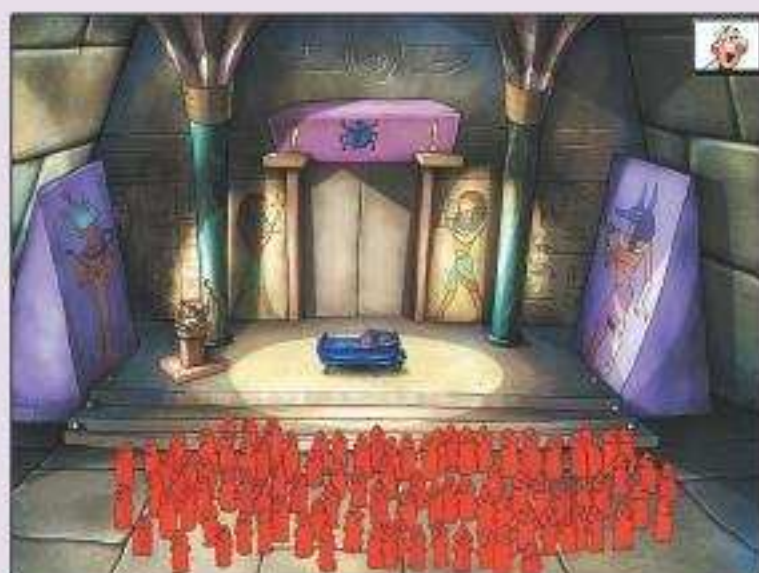
ПРОДОЛЖЕНИЯ ПРИКЛЮЧАЮТСЯ!



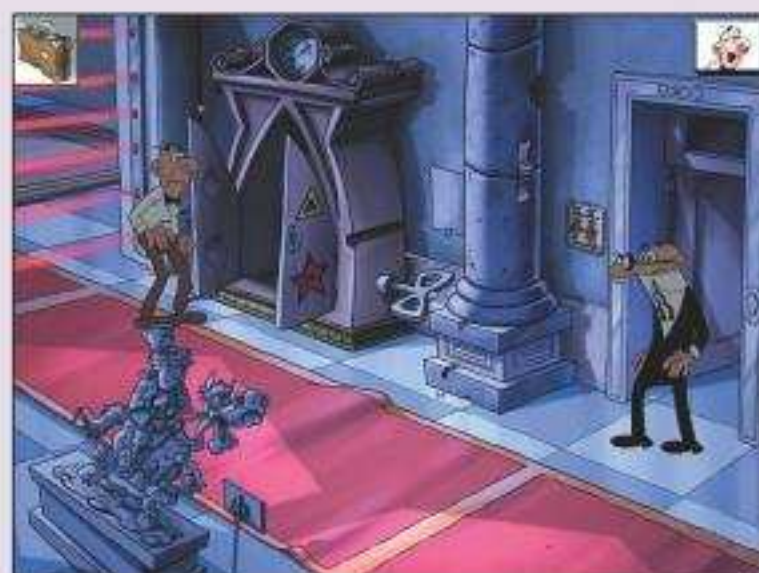
МЕСТЬ СКАРАБЕЯ



В шифровке говорилось, что это усадьба известного скульптора... Странный, однако, у него вкус.



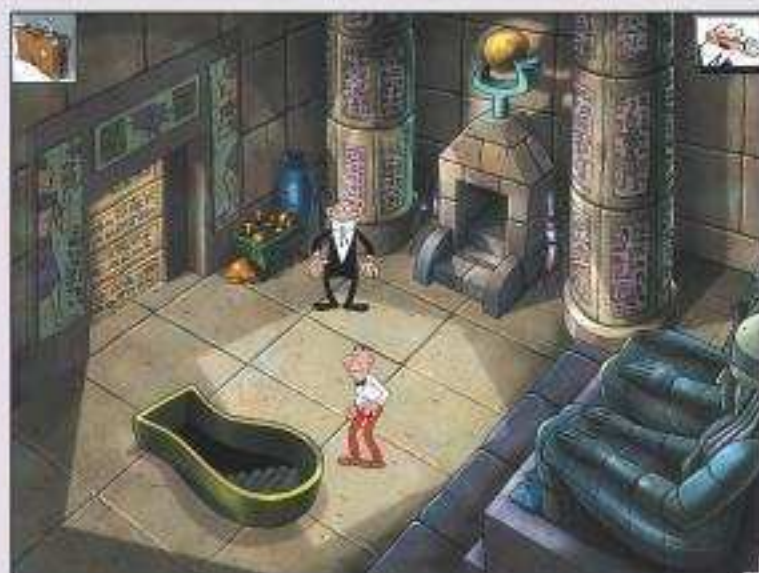
Это не костюмированная вечеринка «Идущих в место» по поводу пересмотра конституции, а тайное собрание зловещей Шестой Секты.



Филемон только что нашёл секретный проход, скрытый в старинных часах. Теперь, пока Мортаделло стоит на стрёме, нужно проверить, куда этот ход ведёт.



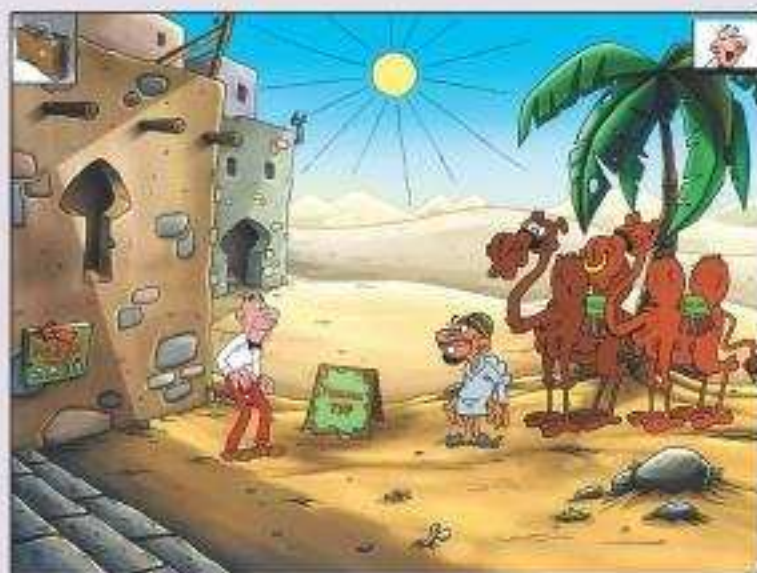
Этот тип выглядит подозрительно знакомо... Интересно, где Мортаделло мог видеть это лицо... Надо будет напоить его и всё разузнать.



Агенты попали в ловушку. Хорошо, что древние строители предусмотрели черный ход, через саркофаг. Но куда он ведёт? Есть только один способ узнать это.



Агенты 008 только что обнаружили, что они не первые посетители этой пирамиды...



Не очень скоростное, зато комфортное и недорогое местное такси. Главное, вовремя его кормить и остерегаться плевков.

Фирма 1С и студия snowball.ru рады представить вам вторую часть приключений суперагентов **Мортаделло** и **Филемона**. На сей раз агентам 008 предстоит защитить московский музей от посягательств злобного Мумиеса, обезвредить таинственную «Шестую секту» и разгадать древнюю тайну пирамид!

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
мир в шутку



Продолжение приключений
суперагентов 008.

Уже в продаже!

«Агенты 008:
Мечь скарэбэя» (2CD)



КИБЕРСПОРТ

Ведущий рубрики: АНДРЕЙ ЧАПЛЮК

35



ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

ID СНОВА В ПРОЛЕТЕ



■ Неужели из-за жадности разработчиков Quake IV повторит судьбу DOOM 3?

Представители **CPL** очень сомневаются в том, что **Quake IV** будет включен в программу **CPL World Tour 2006**. По крайней мере, пока им не удалось договориться с **id Software** о стоимости подобной лицензии. Ранее **CPL** уже была вынуждена отказаться от **DOOM 3** из-за того, что разработчики потребовали за разрешение использовать игру на чемпионатах запределную сумму. Если договориться с **id** все-таки не удастся, **CPL** просто откажется от **Quake IV**, потому что переплачивать она не намерена.

На этом новости о **CPL World Tour 2006** не заканчиваются. Как выяснилось, в следующем туре будет сразу две основных дисциплины — дуэльная и командная. Причем в последнее время по Сети ходят упорные слухи о том, что дуэльной дисциплиной будет не шутер, а игра какого-то другого жанра. Однако официального подтверждения этой информации пока нет.

FATALITY

ВЫБИРАЕТ QUAKE III ARENA

Небезызвестный **Джонатан Fatality Вендел** сообщил, что он не будет принимать участия в турнире по **DOOM 3**, который пройдет во время фестиваля **QuakeCon 2005**, а вернется к **Quake III Arena**. Триумфальное возвращение известного игроселебрити состоится на шоу-турнире **Fatality Shootout**, организованном **Creative**, где все желающие получат шанс одолеть **Джонатана**.

АМЕРИКАНСКИЕ ДРУЗЬЯ CLANBASE

Представители крупнейшей в Европе игровой лиги **ClanBase** объявили о своем объединении с другой организацией — **Global Gaming League**. Отныне **ClanBase** станет европейским филиалом **GGL** и помимо солидных инвестиций получит право на участие в проведении турниров из серии **AmeriCup**. Руководство **ClanBase** хочет направить полученные деньги на замену серверного оборудования, чтобы в будущем увеличивать количество матчей. Сейчас они

проводят порядка 70 000 матчей в месяц, а при поддержке **GGL** это число может увеличиться и до 100 000. Кроме того, финансовая подпитка позволит существенно увеличить призовые фонды турниров и повысить к ним интерес высококлассных игроков.

В ИРАНЕ

ЗАПРЕЩАЮТ COUNTER-STRIKE

У **Counter-Strike** опять неприятности. На сей раз на игру ополчилось правительство Ирана. Лидеры этой страны считают, что подростки проводят за ней слишком много времени, которое они могли бы потратить на что-то более полезное. В связи с этим глава Ирана принял решение запретить любые турниры по **Counter-Strike**. Правительство уже распорядилось удалить игру с компьютеров всех клубов в стране, поставив под сомнение вопрос об участии Ирана на **WCG 2005** в номинации **Counter-Strike**.

ГЕРМАНИЯ БЕЗ CPL WORLD TOUR

CPL приняла решение об отмене турнира **CPL World Tour** в Германии. Причина подобного решения весьма банальна. Главной проблемой стали традиционные для Германии препоны жестоким играм. Напомним, что **Painkiller**, главной дисциплине **CPL World Tour**, в Европе присвоен рейтинг «16+» (в США — **Mature**). Поэтому



■ Painkiller и немцы несовместимы.

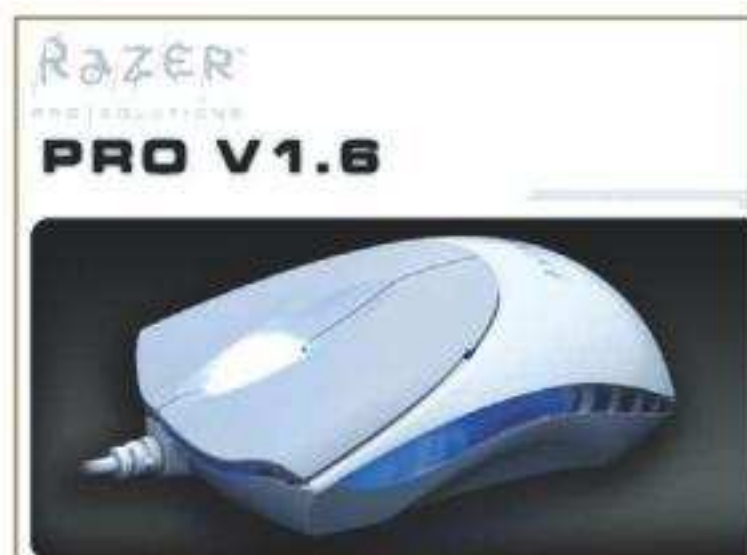
CPL так и не удалось добиться у властей Берлина разрешения на турнир по этой игре. Ну а **CPL** теперь придется в срочном порядке искать замену Берлину.

ЧЕМПИОНАТ САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

С 29 августа по 4 сентября в Санкт-Петербурге в клубе **NonStop** — по адресу ст. метро «Автово», ул. Зайцева, корпус 2 — пройдет (к тому моменту, когда вы будете читать это, он уже, наверное, закончится) чемпионат Санкт-Петербурга, организованный **ФКС России** и журналом «Игромания» (генеральный информационный спонсор). Турнир проводится в дисциплинах **Counter-Strike 1.6** (5x5), **Starcraft** (1x1), **Warcraft III: The Frozen Throne** (1x1) и **Quake III Arena** (1x1). Допускаются только лица не младше 14 лет, оплатившие взнос за участие (200 рублей с одного игрока). Зрительские места гораздо дешевле — всего по 70 рублей.

RAZER STRIKES BACK

Компания **Razer**, когда-то очень известная среди киберспортсменов, выпустила два новых продукта — мышку **Razer Pro v. 1.6** и коврик **Pro Pad**. Грызун может похвастаться приличным разрешением в 1600 dpi, а также двумя инфракрасными сенсорами, которые значительно повышают чувствительность устройства. Коврик же обладает двумя рабочими поверхностями. Причем он одинаково хорошо подходит как для опти-



■ Новая мышь Razer — воплощение стиля и технического совершенства.

ческих, так и для механических мышей. В общем, оба устройства вполне соответствуют запросам современных игроков.

ЗАЧЕМ НАМ ЭТОТ SOURCE?

Организаторы **WCG Russia** продолжают удивлять странными решениями. Так, после длительных раздумий оргкомитет решил все-таки уступить давлению игроков и отказаться от проведения игр в дисциплине **Counter-Strike: Source**. Выбор в очередной раз пал на знакомый всем **Counter-Strike 1.6**. Казалось бы, что тут страшного? Давно известно, что большинство российских игроков питают неприязнь к **Counter-Strike: Source**. Однако такое решение может привести в будущем к печальным последствиям: в финале **WCG** (пройдет в Сингапуре) будет использоваться именно **Counter-Strike: Source**, а в нем отечественные команды очень слабы. Или же организаторы заранее уверены, что наши ребята не дойдут до финала?

НА CD И DVD

ДЕМКИ

Лучшие записи с **ESWC 2005** (**Counter-Strike 1.6**, **Warcraft III: The Frozen Throne**, **Quake III Arena**), **CSCL Season 2** (**Counter-Strike 1.6**), **CPL Summer 2005** (**Counter-Strike: Condition Zero**, **Warcraft III: The Frozen Throne**) и из коллекции немецкого портала **Dow-Replays.de** (**Warhammer 40000: Dawn of War**).

КИБЕРСПОРТИВНЫЙ СОФТ

На нашем диске вы найдете несколько программ, необходимых любому, кто интересуется киберспортом: **Advanced Warcraft 3 Configurator**, **CSE Demoplayer 3.2A**, **Demos Menu 1.12**, **rK's DemoWatcher 1.6**, **Seismovision 2.28** и **SK Player 1.1**.

Арсенал прогеймера

Оружие победы в киберспорте

Каждый спортсмен знает, насколько важен для победы правильно подобранный инвентарь. Киберспортсмены — не исключение. Для прогеймеров выбор «правильной» мышки или коврика — занятие столь же ответственное, как и подбор ракетки для теннисиста. И если обычный геймер едва ли заметит разницу между мышкой за \$20 и за \$70, то для профессионального игрока значение имеют даже самые незначительные различия.

МЫШИНОЕ ЦАРСТВО

Главный инструмент прогеймера — мышь. От качества грызуна зависит скорость и точность прицеливания в шутерах, а также возможность быстро отдавать приказы в стратегиях. Переход к массовому производству оптических манипуляторов позволил значительно поднять разрешение и повысить игровые качества мышей. Но есть один нюанс. Киберспортсмены предпочитают держаться подальше от модных беспроводных девайсов — скорость отклика у них ниже.

Немалую роль играет и эргономичная форма грызуна, ведь игроки проводят в компании с верными грызунами по несколько часов в день. Да и во время ответственного матча любое неудобство может привести к поражению.

В последние годы признанным лидером в сфере «тяжелого мышиностроения» считается **Logitech**. Особой популярностью среди прогеймеров пользуется серия MX. **MX510** и **518** с разрешением 800 и 1600 dpi соответ-



■ Logitech MX1000 больше похожа на летающую тарелку, чем на мышь.

ственно полностью удовлетворяют требованиям игроков в **Unreal Tournament 2004**, **Quake III Arena** и **Counter-Strike**. Кроме того, обладатель MX518 может моментально менять значение dpi нажатием кнопочек «+» или «-». Эта возможность очень полезна в Counter-Strike, так как позволяет снайперу с AWP вести огонь практически без промахов, подстраивая разрешение под конкретную ситуацию.

Вершина технологической мысли инженеров Logitech — **MX1000**. Использование лазерного луча вместо привычного фотодиода позволило повысить точность позиционирования в несколько раз. В этой модели разработчикам наконец-то удалось решить извечную проблему беспроводных мышей — при работе с MX1000 не происходит никаких задержек, целиться можно очень быстро и точно. Жаль только, что стоит это чудо около \$80.

Большое значение имеет и качество коврика. Киберспортсмены предъявляют высокие требования к его поверхности. Специально для таких игроков предназначены коврики класса **Professional Gaming Surfaces**, которые делают из высокотехнологичных материалов. Обычно для этого используют специально обработанный пластик черного цвета или алюминий. Самыми удачными представителями «стальных» подстилок считаются **Steelpad 4S** и **Atomic Bolt Banshee Pad**.



■ Набор Steelpad S&S включает в себя одноименный коврик и мышь Logitech MX510.

(кстати, первый из них имеет интересную особенность — стабильно на нем работает только мышь Logitech MX1000). Неплох **Slicksteel Pro S1** из нержавеющей стали, единственным недостатком которого является пробковое основание, не слишком хорошо прилипающее к столу.

Многие игроки предпочитают пластику и металлу матерчатые поверхности. Законодателем мод в этом направлении считается знаменитый **Fatal1ty**. Его имя носит один из лучших тканевых ковров — **Fatal1ty FatPad**. Еще один отличный коврик — пластиковый **Steelpad S&S** — был создан совместно с игроками из клана **Schroet Kommando**.

И ШВЕЦ, И ЖНЕЦ

Если для игроков в экшены наибольшее значение имеет качество мыши, то профессиональные стратеги в основном полагаются на горячие клавиши и потому больше внимания уделяют выбору клавиатуры.

С клавиатурами все не так однозначно, как с грызунами. Среди производителей до сих пор сохраняется некий паритет. Каких-то явных критериев (наподобие dpi у мышей) того, какая клавиатура лучше, а какая хуже, здесь тоже нет.

Для варкрафтера очень важно обилие горячих клавиш (они удобнее, чем даже самая лучшая мышь). И хотя возможностей стандартной клавиатуры обычно хватает с лихвой, дополнительные кнопки всячески приветствуются.



■ Некоторые профессиональные коврики по размерам незначительно уступают корабельному парусу.

ПОСЛЕДНИЙ ИЗ МОГИКАН

Оптические мыши — далеко не единственный вариант для прогеймеров. Компания **Terratec** решила воскресить легендарную в прошлом



серию **Razer Boomslang** и около года назад выпустила две новые модели — **Razer Boomslang 2100** и **Razer Boomslang 2500**. Эти механические (!) мыши обладают совершенно запредельным разрешением — 2100 dpi и 2500 dpi соответственно. По совокупности качеств новые Razer Boomslang составляют достойную конкуренцию технологическому монстру MX1000 и ультрасовременной MX518. А нестандартный низкий профиль мыши позволяет играть часами, не испытывая никакой усталости. Осложняет



ситуацию лишь высокая стоимость таких устройств (около \$75), да и найти их в продаже практически невозможно.

Опять же, не последнюю роль играет и эргономичность — чтобы пальцы меньше уставали.

Неплохим выбором для стратегов будет эргономичная клавиатура **Comfy KB-06X** от **Genius** — дополнительные клавиши у нее сгруппированы очень удобно. Модель **KB-16e Scroll** от той же компании может похвастаться наличием скролла — он пригодится для переключения оружия в шутерах. Многие игроки отдают предпочтение продукции **Defender** — ее клавиатуры оснащены каким-то фантастическим количеством кнопок.

Размер таких устройств, как правило, превышает все разумные пределы, поэтому некоторые прогеймеры выбирают более компактные модели, например **SlimStar Pro**. Конечно, эта клавиатура не обладает столь широкими функциональными возможностями. Однако имеющихся кнопок с лихвой хватит и на Counter-Strike, и на Warcraft III, а миниатюрные размеры позволят чувствовать себя уютно и дома, и за тесным столиком в клубе.

У всех описанных девайсов есть один общий недостаток: высокие цены. Но воспринимать их нужно не как дорогие игрушки, а как профессиональные инструменты, без которых невозможно достичь каких-то серьезных результатов. А качественные и точные инструменты просто обязаны стоить дорого. ■

Борьба за престол

За какими чемпионатами будущее



■ Эйнджел Муноз (глава CPL) готов разъяснить всем и каждому, как должен выглядеть международный чемпионат.

Одна из главных проблем современного киберспорта — отсутствие четкой организационной структуры. Турниры проводят все кому не лень. При этом добрая половина киберспортивных организаций без стеснения называет свои турниры не иначе как чемпионатами мира. Кому-то наличие сразу нескольких чемпионов в одной и той же дисциплине может показаться странным, но таково реальное положение дел. В обычном спорте подобная ситуация просто невозможна. Но такая неразбериха, конечно же, не может существовать вечно: рано или поздно на сцене останется только одна или две киберспортивных организации.

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ЧЕТВЕРКА

Одной из самых старейших и уважаемых прогеймерских лиг можно считать **CPL**. Турниры под ее эгидой проводятся еще с конца 90-х годов, да и сейчас она регулярно устраивает по 2-3 крупных турнира в год. Однако авторитет CPL начинает клониться к закату. Виной тому все более странное поведение



■ Турниры CPL не отличаются помпезностью.

к мнению игроков. Особенно сильный резонанс вызвало решение о назначении **Painkiller** (в который доселе почти никто профессионально не играл) главной дисциплиной **CPL World Tour** — масштабного турнира с призовым фондом в \$1 000 000. Часто эту организацию обвиняют в том, что она порой ставит интересы своих спонсоров выше интересов зрителей и игроков. О падении интереса к турнирам CPL говорит и тот факт, что, выбирая между **CPL Summer 2005** или **ESWC 2005**, многие отдали предпочтение именно европейскому турниру.

Плюс ко всему CPL никогда не сможет претендовать на международный статус: ее турниры слишком элитарны. Попадают туда лишь известные прогеймеры, просто пройти отборочный тур и пробиться в финальную стадию практически невозможно. Кроме того, турниры CPL по большей части проводятся в США, а иностранные гости на них — большая редкость. О каком мировом статусе может идти речь?

Совсем другое дело — европейский чемпионат **ESWC**, стартовавший в 2003 году во Франции. Если провести аналогию с футболом, то этот турнир можно сравнить с Лигой чемпионов. **ESWC** — это действительно международное мероприятие. Около 50 стран-участниц, порядка восьми сотен игроков — куда уж там CPL с ее 7-10 странами и сотней избранных прогеймеров! Еще одним преимуществом **ESWC** является широкий выбор дисциплин: помимо **Counter-Strike** и **Warcraft III: The Frozen Throne** проводятся турниры по **Unreal Tournament 2004** и **Pro Evolution Soccer 4**.

В отличие от CPL, которая с каждым годом все больше превращается в элитарный клуб, **ESWC** старается быть как можно ближе к народу. В европейском турнире есть какой-то особый дух, сравнимый с духом классических европейских чемпионатов по футболу, которого так не хватает CPL.

Самый крупный международный турнир — это, разумеется, **WCG**. В этом году на гранд-финал в Сингапур съедутся около восьми сотен игроков из 70 стран. Киберспортивная олимпиада проводится с 2001 года и уже успела стать самым престижным турниром. Победа на **WCG** приравнивается в победе на настоящих Олимпийских играх (собственно, генеральный спонсор **Samsung** как раз и добивается включения **WCG** в про-

все в полном порядке. **Samsung** и еще несколько крупных компаний не жалеют средств на рекламу и привлечение игроков.

Популярность **WCG** в настоящее время настолько велика, что ее организаторы решили покуситься на исконную вотчину **ESWC** и организовали в марте этого года **World Cyber Games 2005 Samsung Euro Championship**, где собрались игроки из 30 стран. Так что организаторам **ESWC** есть над чем задуматься: финансовая мощь **Samsung** и престиж **WCG** рано или поздно могут затмить популярность французского чемпионата.

Однако в последние годы у старых турниров появился еще один сильный соперник — **ACON**. Проходит этот чемпионат в Китае, и с каждым годом он завоевывает все большую и большую популярность. Если прошлогодний **ACON 4** остался практически незамеченным, то на **ACON 5** съехались сильнейшие команды почти со всех континентов.

Зная упорство китайцев и то, с каким фанатизмом в восточных странах относятся к киберспорту, можно не сомневаться, что через год-два **ACON** превратится если не в крупнейший международный чемпионат (одолеть **WCG** не под силу пока никому), то уж точно займет второе место, оттеснив и **CPL**, и **ESWC**.



Это далеко не все чемпионаты, претендующие на титул мировых. Не стоит забывать о таких организациях, как **ClanBase** и **Electronic Sports League**, которые ежегодно проводят несколько крупных турниров. Однако охват аудитории у них совсем не тот, да и средств гораздо меньше.

Скандинавские лиги (**Nollelva**, **Dreamhack** и **Rixhack**) тоже не могут претендовать на мировой статус в силу ограниченного круга участников и крайней нестабильности. Их организаторы порой даже не в состоянии вовремя выплатить призовые.

Реальных конкурентов у **WCG**, **ESWC**, **ACON** и **CPL** на данный момент нет. Эти гиганты продолжают и дальше выяснять между собой отношения, пока не определится лидирующая пара, которая монополизировать право на проведение мировых чемпионатов. Подобная ситуация, кстати, характерна и для России, где одновременно существует сразу несколько организаций, устраивающих чемпионаты общенационального уровня. ■



■ С таким спонсором, как Intel, организаторы **ESWC** могут не волноваться за свое будущее.



■ У **WCG** есть все олимпийские атрибуты — от пышной церемонии награждения до колец на логотипе.



■ Финальной церемонии **ACON** не хватает пафоса **WCG**. Зато у китайцев все по-домашнему уютно.

КОДЕКС

5 235

Стандартные коды: Алексей Моисеев
Пасхалки и хинты: Евгений Колпаков

E-MAIL РУБРИКИ: KODEX@IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды изначально встроены в игру разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего «~»), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к российскому изданию.

Pariah

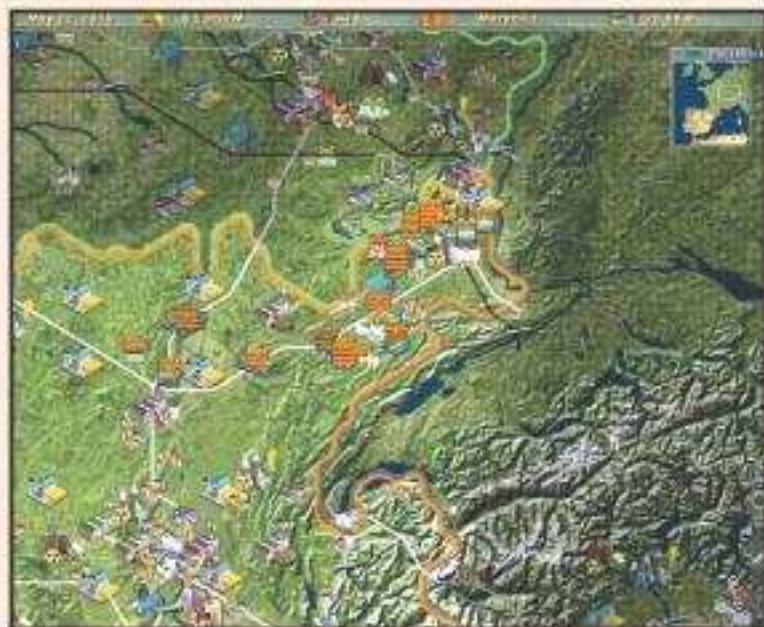


Для этой игры коды уже публиковались, но недавно появились новые читы. В главном меню зайдите в раздел **Settings** и выберите пункт **Cheat Codes**. Для открытия бонусного контента наберите любой из кодов. Каждый из них открывает небольшую порцию бонусов: **GameStopPwnage**, **TRUPwned**, **FuturePwnage**, **PwnageMart**, **YouGotGroove**, **TargetingYou**, **ShhItSaSecret**.

Нижеследующие коды вводятся в консоли. Чтобы ее вызвать, нажмите клавишу «~» (тильда) во время игры.

- fly** — режим полета;
- walk** — отключает предыдущий режим;
- allweapons** — все оружие;
- ghost** — прохождение сквозь стены;
- allammo** — полный боезапас;
- invisible 1/0** — включить/отключить режим невидимости;
- killall** — уничтожить всех врагов;
- addbots** — добавить ботов в режиме сетевой игры.

Supreme Ruler 2010



- Коды набираются прямо во время игры:
- cheat georgew** — получить \$10000;
- cheat instantwin** — выиграть сценарий;
- cheat allunit** — производство всех существующих юнитов;
- cheat maxstat** — получить спутники;
- cheat fullmapshow** — увеличить обзор карты;
- cheat endday** — пропуск игровых дней.

Серп и молот



Для того чтобы активировать консоль, найдите в папке **cfg** файл **s3autoexec.cfg**. Откройте его с помощью «Блокнота», отыщите строку **\wirbelwind** и замените ее на **wirbelwind** (то есть просто уберите два слеша в начале строки). Теперь нажатием клавиши «~» (тильда) во время игры можно вызвать консоль и вводить следующие коды.

- game_noai 1** — отключить искусственный интеллект.
- i am an alien 1** — все союзники становятся невидимыми (чтобы код подействовал, надо перезапустить миссию или просто загрузить сохраненную игру).
- getitem #** — получить предмет под номером #. Предметов очень много, поэтому мы не можем напечатать полный их список. Приведем в качестве примера следующий код: **getitem 26** — введя его, вы получите автомат **Tompson M1921**. Всего в игре «Серп и молот» около 700 предметов — экспериментируйте на здоровье.
- setxplevel #** — установить уровень всех членов команды на #.
- cheat_showall 1** — показать всех врагов на карте.
- godmode 1** — ваша команда становится неуязвимой.

Чистильщик

Во время игры откройте консоль (~) и введите нижеследующие коды:

- god 1** — бессмертие (выключить его можно командой **god 0** — по аналогии с остальными кодами);
- disable_ai 1** — враги прекращают атаки;
- noclip 1** — прохождение сквозь стены;
- gravity 0** — отключить гравитацию;

- speed 300** — увеличить скорость бега (по умолчанию 125);
- debug 1** — включить debug-меню (показывает количество кадров в секунду, координаты игрока и т.д.);
- shadows 1** — включить тени;
- hudenable 0** — отключить интерфейс;
- fps** — показать количество fps.

EASTER EGGS

Разработчики тоже любят шутить. В игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Это и есть easter eggs, в переводе на русский — «пасхальные яйца».

Area 51



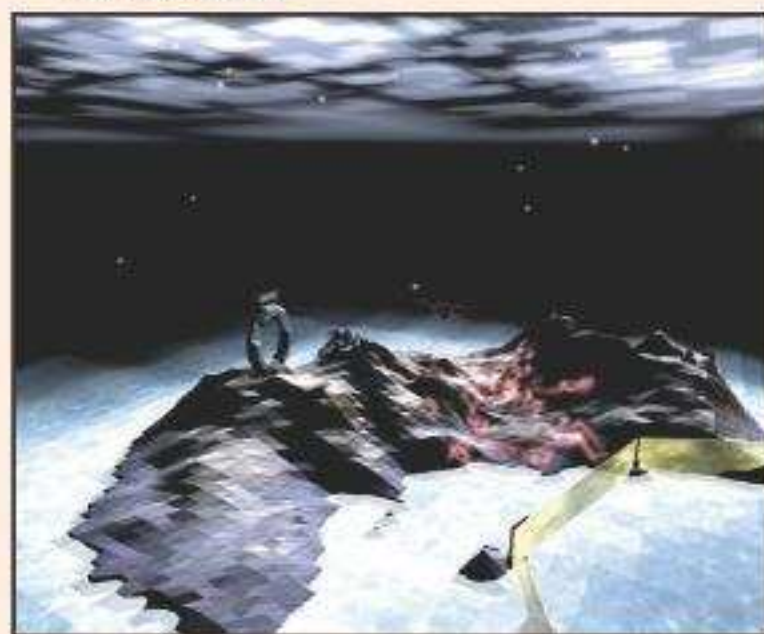
В двенадцатой главе (**Area 12: Lies of the Past**) есть павильон, где снималась «высадка» американцев на Луну. Все сфабриковано на скорую руку, поэтому корабль взлетает не так, как планировалось, фигурка космонавта сделана из картона, а «Земля», если в нее выстрелить, со скрипом отваливается. Вполне возможно, что настоящая высадка на Луну именно так и снималась.

Battlefield 2

Запустите сервер на 32 или 64 человека и выберите карту **Zatar Wetlands**. Садитесь на самолет или вертолет и летите к северо-восточному флагу. Вы увидите небольшую ферму, а на поле за ней — загадочные круги из травы, которые якобы оставляют пришельцы. Теперь они есть даже в компьютерных играх!



Darwinia



Запустите игру 25 декабря — для этого нужно либо дождаться Рождества либо просто перевести часы в компьютере. Теперь в **Darwinia** идет снег, да и все вокруг выглядит как-то по-зимнему. Удивительно, как в этой 30-мегабайтной игре хватило места еще и для пасхальных яиц!

Grand Theft Auto: San Andreas

Следующая часть GTA



По сложившейся еще со времен **GTA: Vice City** традиции в **GTA: San Andreas** спрятана дата выхода следующей игры из этой серии. В **Vice City** на борту вертолета VCN был написан следующий номер: «D193SA». D19 — 19 декабря, 3 — 2003 год, SA — первые буквы из названия следующей части. Теперь посмотрите на хвост самолета вертикального взлета в **San Andreas** (который можно угнать у военных). Там написано «070701 AL». Скорее всего это значит, что следующая часть GTA выйдет первого июля 2007 года и ее подзаголовок будет начинаться на буквы «A» и «L». Однако стопроцентно полагаться на эту информацию не стоит: в случае с **San Andreas** совпал только подзаголовок, сама игра же вышла лишь в октябре 2004 года (но первоначально, видимо, ее планировали выпустить именно в декабре 2003-го).

На том же самолете, кстати, можно разглядеть буквы «DMA» — так раньше называлась компания-разработчик первых двух частей GTA (потом ее купила **Rockstar Games**).

Особняк из Manhunt

В третьем городе перед ограблением казино нужно раздобыть планы его помещений. Возле комнаты, где вы будете их фотографировать, на стенах висят и другие чертежи. Обратите внимание, что среди них есть план особняка Старкуэзера — последнего уровня **Manhunt**, еще одной игры от **Rockstar Games**.

ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и так далее.

Battlefield 2

Запустить игру в окне можно, добавив к ярлыку (в «Свойствах файла») значение +fullscreen 0.

Чтобы запустить игру в разрешении 1280x1024, добавьте туда же +szx 1280 +szy 1024 (максимально доступное разрешение в **Battlefield 2** — всего лишь 1280x960).

Если вы хотите получить продвинутое вооружение в одиночной игре, найдите файл **Unlocks.py** (папка **Battlefield 2\python\bf2\stats**) и исправьте строку **defaultUnlocks = [0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]** на **defaultUnlocks = [1, 1, 1, 1, 1, 1, 1]**.

Когда надоест каждый раз смотреть видеоролики во время запуска игры, просто удалите (или переименуйте) все файлы, кроме **menu_loggedin.bik** и **menu.bik**, в папке **Battlefield 2\mods\bf2\Movies**. Если надоело видео в главном меню, удалите и эти два файла.

Grand Theft Auto: San Andreas

Фото



Подзовите к себе кого-нибудь из банды, после чего подойдите к нему, выберите в инвентаре фотоаппарат и нажмите «Действие». Ваш друг возьмет фотоаппарат, после чего вы сможете немного пофантазировать над постановочным кадром. Например, попробуйте взять в момент съемки снайперскую винтовку (случится забавный глюк)...

Если в 12:01 посмотреть на какую-нибудь из точек во втором городе (которые нужно сфотографировать), то станет заметно, что они в это время немного светятся.

Раритетные авто



Немногие знают, что в **San Andreas** есть множество редких и секретных машин. К примеру, в пустыне западнее третьего города, возле огромной спутниковой тарелки (ее видно издалека), припаркован джип **Sand Master**.

А недалеко от первого дома во втором городе (на автостоянке) иногда появляется машина «Пират» (очень редко — сразу в двух расцветках).



После прохождения кампании там появятся гигантские рабочие машины (с логотипом «DUDE» на боку).

После завершения сюжетной линии возле морской школы, на берегу материализуется катер на воздушной подушке — «Вулкан». Проблема в том, что как только «Вулкан» попадет в радиус вашей видимости, он тут же начнет съезжать вниз по горе. Поэтому, чтобы завладеть этим катером, нужно сначала его догнать.



Эксклюзивные коды

Интересный прикол: вы можете сказать своим друзьям и знакомым, что разработчики сделали эксклюзивные чит-коды. Например, «**VASYAROCKETMAN**» или «**IGROMANIAROCKETMAN**» (второй вариант вызовет больше доверия). Смысл в том, что перед основным кодом (в данном случае **ROCKETMAN** вызывает реактивный ранец) можно вводить хоть полный текст «Войны и мира» — код все равно сработает. Этот же хинт может быть использован и в других играх.

Pariah

Нажмите «~» — на экране появится консоль. Теперь введите в ней **Slomo X**, где X — желаемая скорость. Значения меньше единицы активируют эффект замедления вроде того, что был в «Матрице». Больше единицы — наоборот увеличивают скорость игры.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Darwinia



Электронные деревья в **Darwinia** горят не хуже реальных — попробуйте пустить в них несколько ракет. И даже заново отрастают (через какое-то время).

Юрий Тимофеев

Grand Theft Auto: San Andreas



Найдите полицейскую машину, отыщите в Лос-Сантосе полицейский участок и заезжайте на подземную автостоянку. Там в дальнем левом углу вы увидите, как копы бьют ни в чем не повинную (а может, и очень даже повинную) девушку.

Егор Кириллов

Far Cry



Если запустить игру с параметром **-dev-mode**, нажать в самом начале игры (уровень **Training**) клавишу F4 (включает режим полета) и немного полетать вдоль побережья, на карте обнаружится немало «потерявшихся» врагов: одинокий солдатик на маленьком кусочке суши, окруженном морем и высокими скалами, вертолет с десантниками в одном из ущелий, еще один изолированный кусочек суши (теперь уже побольше), где три джипа от-

чаянно пытаются протаранить горы, и разбитая лодка у одного из маленьких островков, вокруг которой бегают два наемника.

Гезалян Зураб

Freelancer



Во вступительном ролике говорилось о том, что из пяти кораблей колонистов до пункта назначения добрались только Rheinland, Kusari, Liberty и Bretonia, а Hispania пропала где-то по дороге. На самом же деле этот корабль никуда не пропал — найти его можно в секторе **Omicron Alpha**. Установите мод **Nav Map** (его как-то выкладывали на диск «Игромании») и отыщите на карте системы крестик с надписью «Vicking». Там среди обломков находится Hispania.

Алексей Бачинский

Mafia: The City of Lost Heaven



Езжайте на разводной мост, что ведет из Little Italy на Central Island, и выстрелите там в окно башни смотрителей (см. скриншот). Если вы все сделаете правильно, экран потемнеет на несколько секунд. Затем отправляйтесь к мосту, соединяющему Central Island и Downtown. Под ним (слева) будет стоять красная машина из финального ролика. Провернуть этот трюк можно в любой момент игры.

Александр Худяков

Psychonauts

После того как пройдете уровень **Black Velvetopia**, вернитесь на него снова. Спусти-



тесь в канализацию, найдите ворота и откройте их, поставив с помощью телекинеза бочку на желтую кнопку. Дальше поднимайтесь вверх на улицу. Вы увидите гвоздь, на который надо повесить картину с изображением плюща. Забирайтесь наверх и прыгайте по платформам к саду. Там вы найдете всех четырех борцов, дравшихся с Разом на ринге. Здесь же они занимаются... садоводством.

Александр Смирнов

Vampire: The Masquerade — Bloodlines



Будучи в отеле Luckee (что в Голливуде), пропишите код **noclip** и обыщите все номера — в одном из них обнаружится вот эта милая псинка.

Владимир Шмалько

Наши призы



Ваша пасхалка попала на окрестные страницы? Поздравляем — вы стали обладателем локализованной версии игры **Second Sight** от компании 1C.

Как попасть на страницы нашей рубрики

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, пришлите нам его описание. Оформляйте в виде текста в формате **txt** (только давайте описание как можно точнее и понятнее), снимайте скриншот (в хорошем качестве — хотя бы 800*600 в BMP или JPEG с минимальным сжатием), на котором ясно видно, в чем заключается секрет (если на картинке это продемонстрировать нельзя — так уж и быть, не снимайте), запакуйте скриншоты архиватором RAR и отправляйте нам. Если у вас хорошая связь, шлите в нежатом виде — так нам будет проще перебирать ваши письма. Описание лучше давать непосредственно в теле письма. Пасхалки шлите по адресу **kodeks@igromania.ru**, хинты — **trick@igromania.ru**. К письму также можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10—15 Мб), и savegame, сделанный в том самом месте, где находится описываемая вами пасхалка. В описаниях пасхалок и хинтов указывайте только оригинальные английские названия уровней, оригинальные имена персонажей (или те, что используются в официальной локализации) и так далее.

Если пасхалка или хинт нам понравится, мы обязательно опубликуем их на страницах «КОДЕКСА» и конечно же увековечим ваше имя на страницах журнала. Только, пожалуйста, пишите свои настоящие имена. Если укажете свой ник или только имя без фамилии (да, такое часто бывает), нам придется опубликовать ваш e-mail — чтобы вы хотя бы узнали о своем выигрыше (одинаковых ников довольно много). Публикация же e-mail — это риск попасть в списки спамеров.

Еще одно «пожалуйста»: не присылайте одно и то же письмо несколько раз. Не надо отправлять по 6—8 (а иногда даже 10—15) дубликатов одного и того же письма — так вы только снижаете свои шансы попасть на эти страницы.

Если же ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите об этом по адресу **info@igromania.ru**.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Counter-Strike: Source



Counter-Strike: Source можно сделать гораздо интереснее, если заменить модели террористов и контров на модели из **Half-Life 2**. Найдите в папке **Counter Strike Source\cstrike\models\player** все файлы с названиями **urban** и/или **terror** и запишите вместо них модели из **Half-Life 2**, предварительно переименовав их.

Максим Павлов

Darwinia



В **Darwinia** есть лазейка, за счет которой можно получить неограниченное число сквадов. Создайте сквад и отправьте его к радару. Как только один из юнитов войдет в радар, удаляйте сквад. Тем не менее он продолжит движение по лучу и исчезнет из списка. На выходе появится все тот же сквад (за вычетом одного юнита), но в **Task Manager** он учитываться уже не будет. Если же удалить подразделение во время движения по лучу, на выходе не будет никого. Из сквада удаляются те юниты, которые успели войти в радар.

ZMFYD MAIL (ZMFYD@mail.ru)

Half-Life 2

Настоящие герои никогда не идут в обход!

В прошлом номере мы уже рассказывали, как пройти место с запертыми воротами на уровне **d1_canals_07** со значительной экономией времени (подорвав гранатой бочку по ту сторону). Но есть способ еще проще: ту же самую бочку можно просто расстрелять (для это-



го, правда, придется отойти довольно далеко).

На том же самом уровне есть еще одни ворота, и их тоже можно открыть альтернативным способом (см. схему на скриншоте). Только делать это нужно быстро, иначе вас укокошит вертолет.

Дмитрий (XEP37@yandex.ru)

Ветряк



Найдите ветряк (он есть, например, на той карте, где надо столкнуться в обрыв генератор, питающий силовое поле), встаньте напротив него и выстрелите из ракетницы так, чтобы ракета пролетела мимо него (но слишком далеко она улететь не должна). Затем переведите инфракрасную метку на середину одной из лопастей. Лопасты все время вращаются, то и дело пересекая инфракрасный луч, поэтому незадачливая ракета будет кружить вокруг ветряка практически до бесконечности.

Артем и Виктор Соколовы

Grand Theft Auto: San Andreas

Прогулки под водой



Берите лодку и выходите в открытое море. Встаньте у самого борта, сделайте шаг вперед и когда поймете, что Карл точно упадет в воду, быстро нажмите Enter. В итоге Сиджей будет не плавать... а ходить под водой, причем запас воздуха пополнять не придется.

Юрий Зинов

Крушение поезда

В **GTA: San Andreas** можно сделать так, чтобы поезд сошел с рельс. Для этого нужно оста-

новить проезжающий мимо состав, залезть к машинисту и сделать так, чтобы поезд поехал назад. Набрав большую скорость, состав начнет разваливаться — вагон за вагоном.

Павел (martun@e-mail.ru)

Карусель



Раздобудьте быструю тачку, пригоните ее к крану в порт Сан-Фьерро и «приклейте» электромагнит к крыше автомобиля. Отпустите трос побольше, садитесь в машину (хорошо бы еще поставить на нее нитроускоритель — для остроты ощущений) и попробуйте разогнаться. Получится эдакая «карусель».

Артем Жолобов

Удачное приземление

Если при падении с абсолютно любой высоты приземлиться на какую-нибудь машину, Сиджей не потратит ни грамма здоровья. При этом вы услышите весьма любопытную фразу.

andremaks (andremaks@yandex.ru)

Second Sight



Помните тех двух охранников, что обсуждали Ваттика во время вступительного ролика? При некоторой сноровке их можно запереть в той же палате, куда положили главного героя. Заманите их туда, выйдите из нее, а потом с помощью телекинеза закройте дверь на замок. Гарды начнут препираться друг с другом и в итоге даже передерутся.

Кирилл Горелов

КОДЕКС НА КОМПАКТАХ И DVD

Читерские программы



На наших CD/DVD в разделе «КОДЕКС» есть несколько читерских программ. Это **CheMax** (русская и английская версии, содержит в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождения), **Magic Trainer Creator** и **ArtMoney** (необходимы для применения шестнадцатеричных кодов), **Trainer Creation Kit** (программа для создания собственных трейнеров), а также **Game Audio Player**, **Dragon Unpacker** и **Resource Hacker** (пригодятся для извлечения игровых ресурсов).

Архив всех разделов **KODex** ищите в программе **GlobalMania**, которая находится на CD/DVD в разделе «По журналу». Пользуйтесь на здоровье!

Сохранения

На диске этого номера вас ждут сохранения для таких игр, как **Grand Theft Auto: San Andreas**, **Charlie and the Chocolate Factory** и **GEOM**.

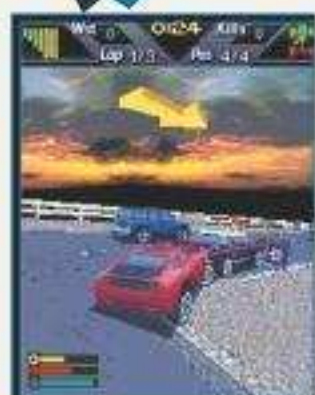
Трейнеры

На компактах и DVD в разделе «КОДЕКС» вы найдете трейнеры для следующих игр: **Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder!**, **Grand Theft Auto: San Andreas**, **Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy** и **The Bard's Tale**.

Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

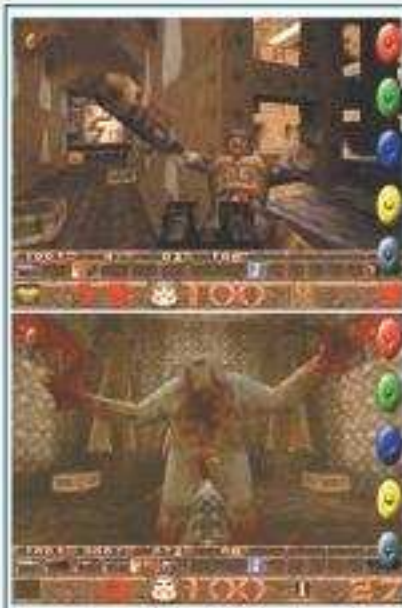
Мобильные новости

Раздави и расстреляй!



Carmageddon 3D

id Software и Pulse mobile подписали договор о портировании на мобильные телефоны легендарного шутера Quake. Судя по скриншотам, графика в мобильной версии будет практически такая же, как и в оригинале (на телефонах, не поддерживающих Java 3D, игру выпускать вообще не собираются). Одновременно с этим Synergenix и Kayak Interactive объявили о намерении выпустить на мобилниках еще один старый PC-хит — безбашенные гонки Carmageddon. Выйдет игра сразу в двух вариантах: обладатели современных моделей получат трехмерную версию, а те, у кого телефончики послабее, — двумерную с видом сверху. К моменту выхода журнала оба тайтла уже должны появиться в продаже.



Quake

Покойся с миром, Zodiac

В конце июля компания Tapwave сообщила о своем реформировании. Вместе с ней в небытие ушло и ее детище — портативная игровая система Zodiac. Впервые слышите? А между тем это было очень мощное и функциональное устройство, построенное на операционной системе Palm OS. На Zodiac можно было слушать музыку, просматривать изображения и видео, имелся удобный органайзер и еще несколько полезных программ. Хендхелд обладал огромным цветным экраном с разрешением 320x480 точек, поэтому играть и смотреть ролики на нем было одно удовольствие. Однако была и оборотная сторона медали: Zodiac стоил чертовски дорого, гораздо дороже, чем, например, Game Boy Advance. Поэтому и покупатели, и производители игр обошли консоль стороной. В результате на сегодняшний день библиотека игр для Zodiac насчитывает всего лишь около 20 тайтлов, а с таким багажом невозможно конкурировать даже с N-Gage от Nokia, не говоря уже о зубрах вроде PlayStation Portable и Nintendo DS. Посмотрим, как пойдут дела у идейного наследника Zodiac — портативной консоли Gizmondo, работающей на системе Windows CE.NET.



Теперь беленькая

На прошедшей недавно конференции PlayStation Meeting 2005 компания Sony представила новый вариант своей портативной приставки PlayStation Portable. От прежнего он отличается лишь внешним видом — красавицу PSP покрасили в ярко-белый цвет, благодаря чему она стала еще привлекательнее. Помимо того, Sony выпустила новую версию прошивки консоли — 2.0, которая, с одной стороны, усложнила жизнь пиратам и сторонним производителям софта, а с другой — добавила полноценный интернет-браузер (наконец-то!), поддержку нескольких новых форматов изображений (включая bmp) и видео MP4 (AVC), а также музыки в форматах AAC и WAV.



PSP

WAP.IGROMANIA.RU

На нашем wap-сайте вы можете найти свежие игровые и железные новости, информацию обо всех журналах нашего издательства, бесплатные логотипы наших журналов и многое другое! Велкам!

Мобильные игры

Age of Heroes: Армия мрака

Жанр: Пошаговая стратегия ★ Разработчик: QPlaze-RME

★ Платформа: J2ME ★ Похожесть: Quest of the Hero ★ Размер: 64—159 Кб

★ Официальный сайт: www.playmobile.ru/games/rpg/age_of_heroes

Age of Heroes — еще одна вариация на тему вечнозеленых «Героев» от той же компании, что выпустила Quest of the Hero (практически полную копию ранних частей Heroes of Might & Magic). Основной недостаток предыдущей игры — посредственная графика — остался в прошлом: теперь карта щеголяет яркими цветами и высокой детализацией. Причем размер ее даже несколько увеличился по сравнению с Quest of the Hero.

Игровой процесс остался прежним: в походном режиме путешествуем по миру, получаем и выполняем квесты, сражаемся с монстрами, прокачиваем нашего героя и потихоньку движемся к логической развязке — очередной глобальной битве бобра с ослом. Из которой бобро непременно выйдет победителем. Ну а если с первого захода не получится, можно попробовать еще разок — сохраняться можно в любом месте и в любое время. Смущает только один момент: после окончания хода игрока противники не предпринимают никаких действий, просто высказывает сообщение о том, что «начался новый день». Зачем это нужно — совершенно непонятно. В остальном же любителей «Героев» ждет очень интересная и продуманная игра.



Рейтинг: ★★★★★ 5/5

Доступно для: LG C1100, F2100, G5400, G5500, G7000A, G7050, G7100, Motorola C380, C385, C650, C651, E1000, E398, E550, V180, V220, V3, V300, V303, V400, V500, V505, V525, V535, V545, V547, V550, V555, V600, V620, V635, V690, V80, Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3650, 5100, 5140, 6020, 6100, 6101, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6230i, 6260, 6585, 6600, 6610, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, N-Gage, N-GageQD, Sagem MYV55, MYV65, Samsung C100, C100G, C110, C200, D410, D500, E100, E300, E330, E600, E630, E700, E710, E715, E720, E800, E810, E820, E850, E880, P400, P700, S100, S300, X100, X120, X400, X450, X460, X480, X600, X610, X640, Sharp GX10, GX20, GX25, GX32, Siemens A65, C60, C65, CV65, CX65, CX70, CX75, M55, M65, MC60, S55, S65, SK65, SL55, SL65, SX1, Sony Ericsson F500i, K500, K500c, K500i, K508i, K700i, K750, T610, T616, T618, T628, T630, V800, Z1010, Z500, Z600, Z608, Z800.

Fantastic 4

Жанр: Аркада ★ Разработчик: Telcogames ★ Платформа: J2ME

★ Похожесть: XIII ★ Размер: 64—210 Кб

★ Официальный сайт: www.playmobile.ru/games/arcade/fantastic_four

И снова мы имеем дело с игрой по фильму (а заодно — и по серии комиксов). «Фантастическая четверка» супергероев, прославившаяся по экранам кинотеатров всего мира, решила почтить своим присутствием и наши телефоны.

Бросается в глаза очень необычное графическое оформление игры: эдакая имитация технологии cel-shading с закосом под самые первые трехмерные игры (такое чувство, что все враги и окружающее пространство сделаны из кубиков, пирамидок, конусов и прочих геометрических фигур).

Квартету «суперов» нужно пройти несколько уровней, выполнив на каждом из них определенное задание: уничтожить всех противников, найти и обезвредить какое-нибудь злодейское устройство или собрать условленное число логотипов «четверки» за ограниченное время. Выбирать героя самому не дают, на каждом этапе действует свой персонаж. С врагами разработчики переборщили — уж очень их много, особенно это раздражает на уровнях с ограничением по времени. Но в целом получилось довольно увлекательно.



Рейтинг: ★★★★★ 4/5

Доступно для: Motorola E1000, E398, E550, V3, V300, V400, V500, V525, V535, V550, V600, V620, V635, V80, V980, Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3660, 5100, 5140, 6020, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6630, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650, N-Gage, Sagem MYV55, MYV65, MYV75, MYX52, MYX7, Samsung D500, Z105, Z107, Sony Ericsson F500, K300, K500, K500c, T610, T630, V800, Z1010, Z500, Z600.



Kingdom of Heaven

Жанр: Аркада ★ Разработчик: Glu ★ Платформа: J2ME

★ Похожесть: Не наблюдается ★ Размер: 63—191 Кб

★ Официальный сайт: www.playmobile.ru/games/arcade/Kingdom_of_Heaven

Всю игру вам предстоит заниматься поиском и спасением людей в осажденном (и потому обильно поливаемом стрелами и горящими снарядами) Иерусалиме. От игрока требуется искать горожан (чем больше найдешь, тем лучше) и отводить их в безопасное место, помеченное на земле мишенью. Поначалу это не трудно, но со временем архитектура уровней становится все запутанней (карта отсутствует), появляются секретные проходы, все чаще попадаются раненые жители (чтобы поднять их на ноги, нужно сначала найти мешочек с медикаментами), да и плотность огня осадных орудий увеличивается в разы. Ведомые человечки — отнюдь не идиоты, сквозь огонь или через опасные места они не побегут, что тоже усложняет задачу. Добавили бы парочку мини-игр (вроде синхронного обрушения осадных башен, как это было в фильме) — оценка была бы выше.

Рейтинг: ★★★★★ 4/5

Доступно для: LG U8110, Motorola C975, E1000, E398, E550, V300, V400, V500, V525, V600, V80, V980, Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6585, 6600, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7600, 7610, N-Gage, N-GageQD, Q2 X2, Sagem MYV65, MYV75, MYX52, Samsung E330, E700, E800, E820, X460, Z105, Z107, Sharp GX10, GX20, GX25, TM100, Siemens C65, CT65, CV65, CX65, CX70, CXT65, CXT70, CXV65, M65, S65, SL65, Sony Ericsson F500, K500, K500c, T630, V800, Z1010, Z600, Z800.



Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

Жанр: Stealth action ★ Разработчик: Gameloft ★ Платформа: J2ME

★ Похожесть: Серия Tom Clancy's Splinter Cell ★ Размер: 204 Кб ★ Официальный сайт: www.playmobile.ru/games/gameloft_games/splinter_cell_theory_chaos

Четвертое пришествие старины Сэма Фишера на мобильные телефоны не слишком сильно отличается от предыдущих своих инкарнаций. Графическое исполнение игры почти не изменилось со времен Pandora Tomorrow (оно и так было выше всяких похвал), зато Сэм научился парочке новых приемов. Теперь он умеет скользить по лестницам, а также хватать врагов за шкуру и сбрасывать их вниз (да-да, прямо как в версии для PC). Миссии тоже стали разнообразнее. Но вообще — Gameloft уже в четвертый раз подсовывает нам одну и ту же игру, лишь слегка ее улучшив и дополнив. У Ubisoft научилась?..

Рейтинг: ★★★★★ 5/5

Доступно для: Alcatel 556, 556T, 565, 756, Motorola C380, C385, C650, C651, C975, E1000, E1050, E398, E550, V180, V200, V220, V3, V300, V500, V505, V525, V535, V545, V547, V550, V600, V620, V635, V80, V975, V980, Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6021, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6630, 6670, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7650, N-Gage, N-GageQD, Panasonic X200, X400, X500, X60, Sagem MYV55, MYV65, MYV75, MYX4, MYX52, MYX7, my C5-2, my X4, Samsung D500, E310, E320, E330, E600, E630, E700, E710, E800, E810, E820, X460, Sharp GX10, GX20, GX25, Siemens C65, C65V, CT65, CV65, CX65, CX75, CXT65, CXV65, M65, MT65, S65, S65V, SK65, SL65, SX1, Sony Ericsson F500i, J300, K300, K500, K500c, K508i, S700i, T610, T616, T630, V800, Z1010, Z500, Z600, Z800.



War of the Worlds

Жанр: Шутер ★ Разработчик: Gameloft ★ Платформа: J2ME

★ Похожесть: Predator ★ Размер: 194 Кбайт ★ Официальный сайт:

www.playmobile.ru/games/gameloft_games/war_of_the_worlds

Народная примета гласит: сходил в кинотеатр — жди игры по тому что просмотренному фильму. Пока она работает в ста случаях из ста: не успели мы оклематься от последнего шедевра дедушки Спилберга, как тут же появилась одноименная игра. Играть предстоит не за суетливого Тома Круза, спасающего своих ненаглядных отпрысков, а за марсианский боевой треножник. Самое интересное, что тренож-

ник фактически бессмертен, главный ваш враг — время. Не уложились в отведенный срок — значит, миссия по захвату Земли провалена.

Аннигиляции подлежат люди, различная техника и здания. Помимо пальбы обычными снарядами или же вызова катаклизма местного масштаба с громом, молниями и прочими пиротехническими эффектами, можно подобрать с земли какой-нибудь автобус (или даже мину) и швырнуть его в пролетающий мимо вертолет. Нарисован и анимирован треножник просто сногшибательно, задники тоже чудо как хороши.

Рейтинг: ★★★★★ 5/5

Доступно для: Alcatel 556, 557, 565, 756, Motorola C380, C385, C650, C975, E1000, E398, E550, V180, V200, V220, V3, V300, V505, V525, V535, V545, V547, V550, V600, V620, V635, V80, V975, V980, Nokia 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-GageQD, Sagem MYV55, MYV65, MYX4, MYX52, MYX7, my C5-2, my X5-2T, Samsung D500, E310, E320, E330, E630, E700, E800, E810, E820, X460, Sharp GX10, GX20, GX25, Siemens C65, C65V, CT65, CV65, CX75, CXT65, CXV65, M65, MT65, S65, S65V, SK65, SL65, Sony Ericsson F500i, J300, K300, K500, K500c, K508i, K600, K750, S700i, T610, T630, V800, Z1010, Z500, Z600, Z800.



Бой с тенью

Жанр: Action ★ Разработчик: QPlaze-RME ★ Платформа: J2ME

★ Похожесть: «Бумер» ★ Размер: 60—172 Кб ★ Официальный сайт: www.playmobile.ru/games/arcade/fight_vs_shadow_game

Вот и наши игроделы потихоньку начинают осваивать игры по нашумевшим блокбастерам. На этот раз игроизации подвергся фильм «Бой с тенью», а значит, нас снова ждет встреча с Артемом, Викой и другими героями киноленты.

От своей компьютерной версии «Бой с тенью» отличается несильно: вы движетесь по псевдотрехмерным уровням, попутно ликвидируя всех встречающихся на пути противников с помощью подручных средств — собственных рук и ног, кастета или пистолета с мизерным боезапасом. Жаль, что отсутствует один из обязательных атрибутов подобных игр — возможность уничтожать элементы декораций и использовать их обломки в качестве оружия.

К сожалению, игру портит ужаснейшее управление. Маневрировать практически невозможно (главный герой двигается очень медленно), а удары, которые, казалось бы, должны настичь цель, то и дело уходят «в молоко». Из-за этого драться с большим числом противников очень сложно. Надеемся, что в будущем разработчики смогут избежать таких досадных просчетов.

Рейтинг: ★★★★★ 3/5

Доступно для: LG C1100, F2100, G5400, G5500, G7000A, G7050, G7100, Motorola C380, C385, C650, C651, E1000, E398, E550, V180, V220, V3, V300, V303, V400, V500, V505, V525, V535, V545, V547, V550, V555, V600, V620, V635, V690, V80, Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3530, 3586, 3595, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6021, 6100, 6101, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6230i, 6260, 6585, 6600, 6610, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-GageQD, Samsung C100, C100G, C110, C200, D410, D500, E100, E300, E330, E600, E630, E700, E710, E715, E720, E800, E810, E820, E850, E880, P400, P700, S100, S300, X100, X120, X400, X450, X460, X480, X600, X610, X640, Sharp GX10, GX20, GX25, GX32, Siemens A65, C60, C65, CV65, CX65, CX70, CX75, M55, M65, MC60, S55, S65, SK65, SL55, SL65, SX1, Sony Ericsson F500i, K500, K500c, K500i, K508i, K700i, K750, T610, T616, T618, T628, T630, V800, Z1010, Z500, Z600, Z608, Z800.



КАК ПРИОБРЕСТИ ИГРУ?

Игра	Код	Цена
Age of Heroes: Армия мрака	978121400247	3
Fantastic 4	977128600247	5
Kingdom of Heaven	977931900247	3
Splinter Cell: Chaos Theory	973792800247	5
War of the Worlds	977424800247	5
Бой с тенью	977995700247	3

Контент-провайдером игр для мобильных телефонов выступает компания PlayMobile.

Для того чтобы заказать игру, отправьте SMS-сообщение с кодом игры на короткий номер 3010. Вы получите ответную SMS, содержащую информацию о заказе и уникальную ссылку на WAP-сайт. Эта ссылка будет действительна в течение 24 часов с момента первого обращения к ней. Вам нужно будет пройти по этой ссылке и загрузить игру через WAP-соединение. Оплата происходит одновременно с отправкой вами SMS на короткий номер 3010.

Если у вас возникли сложности с загрузкой игры, обратитесь в службу техподдержки PlayMobile: support@playmobile.ru.

Николай Пегасов,
Антон КуринВНЕ КОМПЬЮТЕРА
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

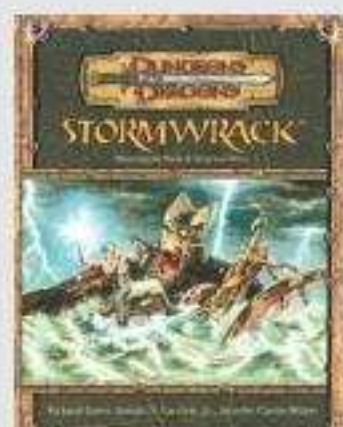
НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



Dungeons & Dragons



Мир Эберрона остается самым перспективным сеттингом для ролевой игры D&D. Сентябрь запомнится выходом двух новых эберроновских продуктов. Во-первых, это книга для игрока под названием **Explorer's Handbook**.



«Настольная книга путешественника», как нетрудно догадаться, рассказывает о способах перемещения на Эберроне и всем, что связано с поездками. Галеоны, молниевая дорога, аэрокорабли и

другие экзотические транспортные средства описаны на 160 страницах книги, вместе с сопутствующим снаряжением, среди которого можно найти даже документы на пересечение границы! За радость от обладания книгой придется уплатить \$30.

Второй эберроновский продукт — это традиционные бланки персонажей, на этот раз с логотипами нового сеттинга и отражением его специфики. Сомнительно, что кто-то помимо фанатов захочет потратить на бланки \$15.

Большой интерес представляет дополнение из цикла книг «об окружающей среде». После морозоустойчивого **Frostburn** и жаропрочного **Sandstorm** разработчики D&D радуют нас освежающим **Stormwrack**. Это руководство о водных бассейнах: тут и новые классы, и водоплавающие монстры, и средства передвижения по руслам рек, и многочисленные опасности типа кораблекрушений и цунами. За 224-страничный том просят \$35, и, судя по двум предыдущим книгам цикла, эти страницы стоят таких денег.

Берсерк

Популярная отечественная коллекционная карточная игра продолжает успешно

развиваться; 5 сентября авторы игры обещают выпустить новый, третий по счету большой сет под названием «Воля Храма».

Главной новинкой в правилах нового сета станет появление классов, то есть персонажей, входящих в ту или иную организацию (вроде Ковена или инквизиции). Если по одну сторону линии фронта расположено несколько героев с одним классом, то они получают новые сильные возможности.

Подробный обзор «Воли Храма» будет опубликован в следующем номере «Игромании».



Magic: The Gathering

Вот и еще один месяц магических баталий позади. Во всем мире — затишье перед бурей. Ведь скоро грянут **Национальные чемпионаты**, где лучшие игроки каждой страны выявят самых достойных и удачливых, которые представят свое магическое сообщество на **Чемпионате мира!**

Понятное дело, что в рамках этой программы самыми актуальными событиями были **Региональные чемпионаты**, а самым востребованным форматом — **Standard Constructed**, как будет и перед самым **Национальным чемпионатом**. Но в некоторых странах, например в Италии и Франции, не стали

затягивать это дело и уже провели свой главный турнир года.

Впрочем, есть еще один формат, которому был посвящен месяц, — это **Kamigawa Block Constructed**. Мало того что в нем прошел **Grand Prix Niigata**, так еще и целый сезон **Pro Tour Qualifiers** к **Pro Tour Los Angeles**, который впервые со времен победы Кая Бадде пройдет в формате **Standard Constructed**. Десятки игроков из разных стран состязались в этом формате и представили на наше обозрение лучшие колоды из топ 8 различных турниров. Их настолько много, что каждый сможет подобрать себе по вкусу!

Для нас по-прежнему одним из главных событий, наряду с **Национальным чемпионатом**, будет релиз русской 9-й базовой редакции, планируемый в конце сентября, а также приуроченный к нему турнир, на котором лучшие 16 игроков мира сразятся с лучшими 16 игроками России, Украины и Белоруссии. По достоверной информации, событие это состоится 24-25 сентября в Москве в Малом Манеже, где в далеком 2001 году проходил **Grand Prix Moscow**.

Онлайновые новости тоже радуют. Кроме проводимых по плану турниров вроде **Invasion** и **Odyssey Block Sealed**, в конце августа, 29-го числа, нас ожидает сетевой пре-релиз 9-й базовой редакции. Дата выпуска «Равники» пока неизвестна, но, учитывая предыдущий опыт, полагаю, что это будет конец октября. А в декабре всех поклонников **Magic Online** ждет выпуск старого сета **Mirage!** Обновление кадров в бета-тестировании новых сетов и планомерное продвижение к **Magic Online** версии 3.0 идет тихо и незаметно, что не может не радовать.

Более подробную информацию о прошедших турнирах, все карты, а также обзор 9-й базовой редакции вы можете найти на диске журнала.



Magic: The Gathering

Девятая базовая редакция

Жанр: коллекционная карточная игра ■ Производитель: Wizards of the Coas ■ Распространитель: Саргона
 Сайт издателя: magicthegathering.ru ■ Сайт распространителя: sargona.ru ■ Количество игроков: 2 ■ Длительность партии: 15-40 минут
 Язык игры: английский, русский



29 июля в ККИ Magic: the Gathering состоялся выпуск нового сета — 9-й базовой редакции. Это событие отразилось на многих областях жизни рядовых магов, и изменения, им внесенные, останутся в силе в течение ближайших двух лет, пока не будет выпущена в 2007 году 10-я базовая редакция.

В чем же состоят эти изменения и что вообще за штука эта базовая редакция? В первую очередь это традиционные 350 карт, по 110 rare, uncommon и common и 20 базовых земель. Ключевым свойством этого сета можно считать то, что в нем нет ни одной новой карты. Все, что в нем есть, это переиздания карт из ранее выходивших сетов. Сделано так не в угоду ленивым разработчикам, а для поддержания баланса «Магии» и содержательности остальных сетов. Иначе приходилось бы каждый раз переиздавать одни и те же карты, засоряя ими и без того небольшие сетки.

Но одно новшество все же имеется — это изменения правил, которые несет с собой

каждая новая редакция. Некогда, при выходе 6-й базовой редакции, это была отмена типа заклинаний *interrupt* и введение стека, что весьма серьезно отразилось на игре. Сейчас все не столь драматично — всего лишь добавлен новый тип карт. Это *enchantment* — *aura*, который объединяет в себе старые *enchant creature*, *enchant land* и прочее.

Кроме того, на выход любого нового сета влияет та концепция «Магии», которая кажется разработчикам в данный момент самой правильной и единственно верной. На базовых редакциях это отражается через те карты, которые переиздаются. Слишком сильны черные карты? Бай-бай, **Bad Moon** и **Dark Ritual**. Слишком легко достается победа синим? А попробуйте поиграть без **Counterspell**.

Принципиальное влияние базовая редакция оказывает на *Standard Constructed*, так как составляет в нем порядка третьей-четвертой части ключевых карт. *Block Constructed* на этом сете не играет, а на *Extended* влияние минимально, так как там все переизданные карты либо уже и так существуют благодаря своим оригинальным версиям, либо просто тонут в море более сильных карт. Но и *Limited* в последние годы становится популярным, что является несомненной заслугой разработчиков, заботящихся о балансе и интересности сетов и **Magic Online**, где этот формат наиболее распространен.

Для нас же самым главным свойством 9-й базовой редакции является ее грядущий выпуск на русском языке. Этот шаг, безусловно, пойдет на пользу развитию «Магии» в России, на Украине и в Белоруссии, привлекая множество игроков, для которых английский язык был до сих пор непреодолимым барьером. В дальнейшем все новые сетки будут выходить у нас на русском

языке, а в версии **Magic Online 3.0**, которая выйдет в первом квартале 2006 года, обещают сделать региональные интерфейсы, где можно будет изучать карты на своем родном языке. Английская же 9-я базовая редакция будет доступна в сети с 29 августа, как раз перед самым Национальным чемпионатом России. Более подробный обзор сета читайте на диске журнала.

Антон Курин



Геймплей	XXXXXXXXXX (10)
Игровой мир	XXXXXXXXXX (8)
Художественный дизайн	XXXXXXXXXX (10)
Качество изготовления	XXXXXXXXXX (10)
Оригинальность	XXXXXXXXXX (6)
РЕЙТИНГ «МАГИИ»: ★★★★★★ ★10	

На диске в разделе «Вне компьютера»

1. **Beowulf**. Правила новейшей настольной стратегии от Fantasy Flight Games.
2. **Dungeons & Dragons**. Приключение Vanrakdoot для героев 17 уровня.
3. **AD&D**. Официальные расширения к правилам.
4. **World of Darkness**. Облегченная версия правил для ролевой игры в жанре «готика».
5. **History of the World**. Правила классической стратегии от Avalon Hill.
6. **Megaman TCG**. Правила коллекционной карточной игры в стилистике мультфильма.
7. «Берсерк». Демонстрация игры, онлайн-версия, правила, спойлер.
8. **Magic The Gathering**. База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стивена Д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила, спойлер и карты 9-й базовой редакции.

24 И 25 СЕНТЯБРЯ МОСКВА НОВЫЙ МАНЕЖ

Единственный праздник НАСТОЯЩЕЙ МАГИИ
 Добро пожаловать в мир Магии, красоты и интеллекта!



Ролевая карточная игра
Magic: The Gathering
 В СЕНТЯБРЕ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ!
 Каждая игральная карта — это настоящее произведение искусства, пополните свою коллекцию русскоязычными шедеврами!

ИГРА, ПОКОРИВШАЯ
 БОЛЕЕ 60 МИЛЛИОНОВ ЧЕЛОВЕК
 В 70 СТРАНАХ МИРА!
 МИРОВАЯ ПРЕМЬЕРА!

Встречайте 9-ую редакцию легендарной Игры!
 Участвуйте в турнирах и состязайтесь
 с чемпионами мира, Европы и России!



WWW.MAGICTHEGATHERING.COM

**СТАРПОМ МАКАРЕНК OFF**

Однозначно приветствую всех выдумщиков, креативодумцев, хитроизвилячан и мудрословцев. Количество мини-сценариев, уже пришедших на конкурс «Жанровый винегрет», уверенно зашкалило, а затем уверенно заклинило наши мозги, которые перед сдачей номера просто не справились с таким потоком информации. Пока мы еще и не думали приступать к отбору нескольких десятков претендентов, но даже элементарный отсев совсем уж бестолковых и очевидно вторичных идей занимает изрядное количество времени.

Что самое интересное, даже при беглом взгляде встречается много удачных и местами крайне талантливых идей. Уже предчувствую, что жюри будет не так просто выбрать победителя. А пока вы креативите в унисон, мы подготовили для вас несколько игровостроевских сладостей. Внимательно изучайте текстовый блок «Игроманский игрострой» — наша бригада перевела для вас несколько модификаций к популярным играм.

От идей игростроя плавно переходим к вашим посланиям, не относящимся к локальному игросозиданию.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйте, мои дорогие и любимые. Последние летние деньки вот-вот упорхнут в форточку, и нам придется бегать в теплых курточках и с зонтиками наперевес, чтобы



дождь не пробрался за шиворот. Но осень прекрасна по-своему. Во-первых, еще можно куда-то выбраться и застать, например, бархатный сезон где-нибудь в Крыму (очень рекомендую), а вечерами — уютно устроиться у монитора и насладиться хорошей игрой.

Спасибо вам большое, что пишете столько интересных писем, посетую лишь на одно: в последнее время почему-то приходит очень мало смешных картинок, которыми можно было бы украсить рубрику. Мы уже задумываемся, не проще ли попросить нашего художника, чтобы он рисовал арт для «Почты». Но делать этого не хотелось бы: мне, да и всей редакции журнала интересны ваши работы. Впрочем, подозреваю, что уменьшение количества интересных скриншотов вызвано летним периодом. Надеюсь, что теперь, когда время отпусков и каникул подошло к концу, вы порадуете нас действительно качественными работами.

ПИСЬМО НОМЕРА**PC VS. КОНСОЛИ**

Здравствуйте, Алексей и Светлана. В данном письме я хотел затронуть проблему низкого качества игр на PC. Раньше я сам был заядлым PC-шником, но потом осознал, что на консолях выходят гораздо более качественные проекты. Да, спору нет, работать на PC одно удовольствие! Набор текста, верстка, интернет — этого не найдешь на приставках (интернет хоть и есть, но в сильно урезанном виде).

Но так как ваш журнал является в первую очередь игровым, говорить будут именно об играх. По сути, компьютер — это и есть самая мощная игровая консоль (вообще, смотря у кого, но я говорю в общем), а достойные игры выходят не так часто.

Вопрос: почему на PC развелось так много заведомо провальных проектов? С графикой 2000 года, сюжетом на одну страницу, нудным и невыразительным геймплеем? А на консолях те же самые игры выглядят потрясающе. Почему так ущемляются писишников?

Судите сами: NFSU 1, 2 — игры, от которых буквально тащится полстраны. Игры хорошие. Но с Burnout 3: Takedown им не сравниться. Как я прочитал в «Мании», «эта игра и так продается огромными тиражами, по заявлениям разработчиков, смысла издавать ее на PC нет». Это я вычитал в рубрике «Горячая линия: игры». Остается довольствоваться Need for Speed Underground. Спасибо тебе, EA, что хоть NFSU выпустили не только на консолях!

Как приставки связаны с PC? Прямо пропорционально. Я знаю, что на консолях игры продаются гораздо лучше, чем на компьютере. А это значит, что можно выпустить качественную версию Spider-man 2 на PS2 и отстойную — на компьютере (только для «отмазки» от правообладателя, в данном случае Marvel). Зачем создавать заведомо слабый проект (да, я все еще о Spider-man 2)? А так быстрее. Зачем париться над красивой графикой, замечательными спецэффектами и т.д.? Как говорится, «пипл скупает».



Полотно «Привал» от Романа Гайдукова (rembo2005@gmail.com).

Да, и на PC есть игры-эксклюзивы, такие как Half-Life 2, DOOM 3, Far Cry, F.E.A.R. (еще не вышедший), но их не так много. Зато на PlayStation 2 эксклюзивов не перечислить. Да и знаменитый Halo 2 дядька Билл выпустил сначала у себя, на приставке Xbox. А зачем выпускать одновременно? На PC он и так популярен, купят по-любому. В общем, не удивлюсь (хоть и надеюсь, что ошибусь), что мое письмо не напечатают, уж больно я расхваливал стационары, но свой выбор я уже сделал — Xbox. А PC у меня для работы. Вот так, все просто до гениальности.

С уважением, John Davis, завсегдатай форума «Игромании» и просто хороший человек (и скромный к тому же).

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

По числу шедевров на душу населения консоли опережают PC — это факт. Только не стоит впадать в крайности и, радостно крутя трусами над головой, бежать сдаваться в лагерь приставок. Часть ответа на вопрос можно найти в позапрошлом выпуске почты в письме «Консольный беспредел», частично излагаю сейчас.

Консоли, изначально заточенные только под игры, как были в фаворе для крупнейших мировых издателей игр, так и останутся всегда. Пипл и вправду хаваает и хавать будет. На консолях действительно чуть ли не каждый месяц «стреляют» отборные хиты.

Но PC — платформа многофункциональная и заточенная в первую очередь отнюдь не под игровые задачи. Под игры компьютеры приспособили лишь путем хитрых манипуляций фокусников-игроделов и создателей игрового железа. Но приспособили не абы как, а так, что из лагеря игровых приставок порой посматривают с откровенной завистью.

То, что на PC выходит много средних и откровенно затхлых игр, — явление переходного периода. На консолях балом правят исключительно профессиональные разработчики, рядом с которыми, нежно обняв их за талию, гарцуют крупнейшие издатели. Новичкам там пробиться крайне сложно. Другое дело PC. Тут можно попробовать себя в игростроении. Сделать, например, для начала бесплатную игру. Затем — условно бесплатную. А там, глядишь, и до полноценного коммерческого проекта дело дойдет. Отсюда и обилие слабых игр, которые, по сути, являются результатами тренировки начинающих разработчиков.

Многие авторы приставочных игр начинали именно с PC. И неспроста. Компьютер



— отличная платформа для старта компании, раскрутки и выхода в свет. Потому что PC гибок, универсален, в некотором роде он еще и многоплатформенный — опыт написания игр на разных движках дорого стоит. Положа лапу на сердце, замечу, что часто, стартовав на PC и развившись до хорошего левела, разработчики уходят делать игры только для консолей. Это нормальное явление, и так было всегда.

Ну, и скоростным забегом по мелким вопросам из письма. Насчет одновременного выпуска игр на консоли и на PC — портирование занимает много времени, в некоторых случаях больше, чем разработка игры под приставку. Выпускать игры одновременно — значит, тормозить выход на консолях. На это, разумеется, мало кто решается. Насчет портов, которые делают, чтобы «отмазаться», — и так бывает, в семье не без урода. Равно как бывают ужасающие порты с PC-игр на приставки (например, *Mafia*). Последних, правда, существенно меньше.

В целом игры на PC и на консолях развиваются в достаточной степени независимо и самобытно. Пересечений много, но погоды они не делают. А на какой платформе играть, каждый решает для себя сам. Детально разбирать преимущества и недостатки PC-игр по сравнению с консольными — тема для отдельной диссертации. Или — если не зарываться — еще одного письма в почте. Пишите, спрашивайте...

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

А я вот категорически не согласна с тем, что приставочные игры лучше компьютерных и что шедевров на консолях якобы больше. У меня дома есть Xbox и PS2, играю регулярно: да, шедевров довольно много, да, играть интересно, да... очень много чего еще «да». Вот только я никогда не буду сравнивать консольные проекты и «персоналочные», если только это не одна и та же игра. Хотя и в этом случае они будут разные — по геймплею, по методике прохождения, по ощущениям. Даже не берусь точно объяснить, чем они разные. Это чувство, что называется, на кончиках пальцев. На консолях геймплей более прямолинейен и однозначен, наверное, не сильно ошибусь, если скажу, что там в меньшей степени ждешь сюрпризов.

Возможно, причина в отсутствии возможности тонко настраивать графику, управление, звук... Возможно, в том, что, играя на приставке, заранее знаешь, что никаких модов и дополнительных карт, сделанных самими игроками, поставить не удастся.

А на персоналке все это есть, и чувствуете, что любая игра — не просто кусок геймплея, который быстро закончится, а нечто большее. Кто-то делает карты, кто-то — полноценные модификации, можно покопаться в коде и переделать игру на свой вкус. Каждая игра открыта для игроков. Что лучше, каждый, разумеется, выберет сам, но с этой позиции на PC хитов меньше ровно во столько раз, во сколько меньше выходит игр на PC по общему числу. То есть разница только в абсолютном показателе, но не процентном соотношении. Так что на PC хитов, может быть, даже больше.

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На mail@igromania.ru приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но... Далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

— Заголовок письма должна быть написан на русском языке, соответствовать основной теме разговора и наглядно продемонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное письмо, заподозрив, что это спам или вирус. В частности — стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «Вопрос Игромании: мне надоели компьютерные игры!» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или просто «Игры и их влияние на психику» (из контекста понятно, что это не спам).

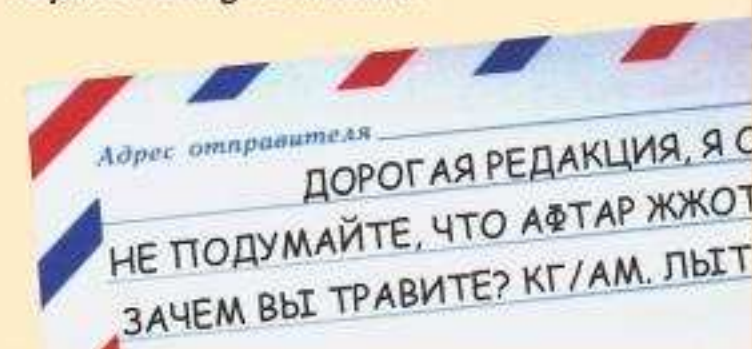
— Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх.

Но даже если вы придумали очень интересную тему (на ваш взгляд), пролистайте 3-4 последних номера журнала и проверьте, не обсуждался ли уже этот вопрос в «Почте».

— Сам текст письма по объему должен быть не менее 100 символов и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Но это сложно. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за большого объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

— Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «Рассказ читателя».

— Форум «Почта журнала». На игроманском форуме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и не опубликованные в журнале письма. Там же можно задать вопрос Светлане и мне. Адрес прямой наводкой — <http://forum.igromania.ru>.



ПИСЬМО №1

НЕОБЪЕКТИВНАЯ ОЦЕНКА?

Привет, Светлана и господин Макаренков. Поводом для написания письма стала вопиющая необъективность в оценке игр. Приведу несколько примеров, чтобы не быть голословным. «АЛЬФЕ: антитеррор» вы поставили 8,5 балла, хотя эта игра невысокого качества, скучная, с кошмарной графикой и т.д. Игровые сайты в интернете поставили ей довольно низкую оценку. Игра Act of War также заслужила 8,5 балла, несмотря на то что является очередным клоном C&C: Generals и ничего нового в ней нет.

Но последней каплей стала рецензия на «Мор. Утопию». Вы ей поставили всего 5 баллов! Да это великолепная во всех отношениях игра: интереснейший сюжет, очаровательные персонажи (хочется даже оплакивать их, когда они умирают). Графика там, кстати, очень хорошая. Уж не знаю, как вы играли в нее, — Игорь Варнавский, наверное, с завязанными глазами. Графика заслуживает оценки как минимум в 8 баллов. Я так думаю, что господин Варнавский играл в «Мор» в дурном расположении духа, причем играл от силы минут пять. Ничем другим такую оценку объяснить не могу.

Если вы скажете, что это — мое субъективное мнение, то я возражу. Мои слова подтвердят и оценки игроков, и оценки других журналистов. Привожу цитату (это слова игрока): «Разработчикам гранд-спасибо. Мегаатмосферно, мегаоригинально, мегаинтересно». Оценка игроков: 86%.

Другой журналист пишет, что игра «потрясает и завораживает», что в ней атмосферное музыкальное сопровождение и т.д. Хотелось бы, чтобы на письмо ответил сам Игорь Варнавский.

Мне интересно, как он мог ТАК унизить замечательную игру. Тем более обидно, что мнение авторов «Игромании» практически всегда совпадало с моим. Будьте в следующий раз более объективными и садитесь играть с хорошим настроением и без повязки на глазах. Быть может, тогда мы больше не увидим таких рецензий.

С уважением, Справедливый Fair (fair90@list.ru).

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Отрадно видеть, что вы, уважаемый Fair, выступаете в роли цензора, самостоятельно выставляя оценки игре, которую прошли. Сетуете на то, что мы выставляем якобы неверные оценки. У меня к вам встречный вопрос: почему вы считаете свою оценку объективной, а нашу нет? В данном случае имеет место быть ситуация «мнение против мнения». Причем Игорь Варнавский свою оценку в статье надежно обосновал, вы же просто утверждаете, что он неправ, а правы вы.

Я, конечно, понимаю, что аргументация — это сейчас не модно, но все же хотелось бы услышать что-то чуть более внятное, чем банальное «графика, кстати, очень хорошая». Впрочем, учитывая, что подобные письма приходят к нам практически по любым играм (фанатам даже самая ужасная поделка кажется идеальной), то давайте спросим самого Игоря.

0681 954621



ИГОРЬ ВАРНАВСКИЙ

Не касаясь рецензии на «Мор. Утопию» (потому что говорить тут особо не о чем, наша оценка этой игры не изменится), хотелось бы рассказать о том, как вообще выставляются оценки в «Игромании». А выставляются они не с потолка, а после долго взвешивания всех «за» и «против» оцениваемой игры. В случае с хорошими или спорными играми (такими, как «Мор») мы практически всегда советуемся и учитываем мнение друг друга (исключение составляют те случаи, когда игра появляется за несколько дней до сдачи номера — в такой ситуации мы либо переносим обзор на следующий номер, либо поручаем его опытному и проверенному автору).

Поэтому итоговые оценки — это не досужий вымысел автора, а коллективное мнение редакции. Просто так занижать или завышать их мы не можем по очень простым причинам: такие действия подорвут авторитет издания (что не в наших интересах) и встретят недоумение у издателя игры, поскольку он и сам прекрасно знает, на какой балл тянет его игра (перехвалишь — удивится, раскритикуешь на пустом месте — обидится).

Доверять нашему мнению можно еще хотя бы и потому, что игровые журналисты разбираются в играх лучше, чем большинство простых игроков и (внимание!) разработчиков, ведь нам по долгу службы приходится пропускать через себя огромное количество игр (и это не всегда приятно — игры-то бывают и плохие). У разработчиков на это просто не хватает времени (уж поверьте, мы-то с ними общаемся постоянно), у основной массы игроков — не только времени, но еще и денег.

ПИСЬМО №2

СЛОВО «ИГРОМАНИЯ»

На форуме журнала активно функционирует ветка «Почта». Извольте ознакомиться с одним неоднозначным, но крайне увлекательным и безоговорочно неординарным творением.

Я — читатель «Игромании» с первых номеров, пишу не в первый раз, но в «Манию», так сказать, нового созыва пишу впервые. Раньше я часто думал, о чем бы написать, но в конце концов выбрал не злободневную тему вроде насилия или попсовости в играх. Я решил поговорить о... слове «Игромания». Я, вообще, хоть и не филолог, но люблю разбираться в словах, переворачивать их так и эдак...

Во-первых, прочитаем наоборот слово «Игромания». Яинаморг — звучит странно, но если разобрать фразу, то получаем: «Я и на морги». Все равно какая-то бессмысленная фраза, но если подумать, то вырисовывается целый рассказик: партия героев зачищает окрестности, решает зайти в местный склеп, и вдруг какой-нибудь паладин восклицает: «Я, и на морги?» Еще слово «морг» навеивает воспоминания о знатной игре Planescape: Torment.

Едем дальше. Все помнят старинную детскую игру — искать в большом слове маленькие? Она еще называлась «Навуходонсор». Вот этим сейчас и займемся... Ну конечно, в первую очередь видны слова «игра» и «мания», это и неудивительно.

ИГРОМАНСКИЙ ИГРОСТРОЙ

Игростроевский цех «Мании» продолжает трудиться над новыми игровыми проектами. Не так давно мы сделали сложный квест для второй части «Космических рейнджеров», в котором вы могли сыграть роль главного редактора игрового журнала. Стремительно осознав, что если очень захотеть, то время на создание новых или модифицирование уже существующих игр найти можно, мы продолжили игростроить.

Сегодня мы предлагаем вашему вниманию три по-настоящему монументальных работы. Сейчас, когда проекты полностью закончены, даже страшно становится, сколько всего было перелопачено, переведено, вынито и положено обратно в игры.

Встречайте. Полный перевод кампании для Warcraft III: The Frozen Throne — «Возвышение Короля Лича». Это сиквел к The Frozen Throne. Хотите узнать, что случилось с Плетью, Мстителями и нагами, после того как Артеc надел шлем Нер-Зула?..

Ключевые особенности дополнения:

- восемь карт с различным типом геймплея;
- четыре видеовставки на движке игры плюс бонус;
- путешествуйте от Ледяного Пика до Терамора, а также по Лордерону, Каз-Мода-

ну и пустыне Бэрренс;

- новая модель для Артеcа-Короля Лича;
- несколько новых юнитов и исследований для нежити и эльфов;
- все сцены на движке игры можно пропускать.

Второй, значительно более монументальный труд, — полностью русифицированная модификация «Хроники Макса Пейна» для игры Max Payne 2: The Fall of Max Payne. Детективная история, втиснутая между событиями первой и второй части. Ваша задача — провести расследование. Добавлено 14 новых бонусных уровней и 3 сюжетных.

А на закуску (хотя на деле это самая сложная часть проделанной нами работы) мы создали мод, который полностью переводит на русский язык игру Max Payne 2. Переведено меню, диалоги и даже комиксы между миссиями. Установив мод, вы получите полностью русифицированную игру.

За более подробной информацией обращайтесь на наш диск и в рубрику «CD-Мания». Самый важный момент! Если вам хочется, чтобы мы и дальше делали переводы модов для наиболее популярных игр, в обязательном порядке напишите нам на ящик gamedev@igromania.ru. В теме письма укажите — «Переводы от «Игромании».



Забавно, что в слове уместаются местоимения «им» и «нам», это намекает на то, что «Игромания» направлена на аудиторию хардкорных геймеров, то есть так называемых казуалов. В слове также есть целый ряд довольно мрачных словечек: «мор», «мри», «гром», «морг» и даже «рога». Видимо, это будущее казуалов?

Ошеломляет наличие слова «оргия». Без комментариев. И в продолжение этой темы — в слове довольно много мужских и женских имен. Женские: Мария, Марго, Ирма, Ирина. Мужские: Роман, Ян, Морган,

Яго. И есть еще футболист Анри и певец Гоман. Также встречаются названия городов: Рига, Рим. Ну, в Риге-то «Манию» точно читают, а вот читают ли в Риме? Интересно...

Есть даже страны: Иран и Оман. Есть ли читатели там? Надеюсь, что да. А вообще, так как есть и слово «мир», то можно предположить, что журнал читают по всему миру. «Делегаты» из слова «Игромания» есть в таблице Менделеева («аргон»), среди алкогольных напитков («ром»), среди фэнтезийных персонажей («гном»).



ВОПЛЬ ГЕЙМЕРА

Отчаянный опус, изложенный талантливо, но несколько сумбурно. Выражаем благодарность автору за стилистически изысканное изложение собственных мыслей.

Приветствую вас, о Великие Лорды, Вечные хранители наших ничтожных винчестеров и Властелины бесчисленных гигабайт. К вам вызывает один из ваших ничтожных рабов. О, Высокородный клан Игроманов, я, Констанциус, взываю к вам. Будьте милостивы и внимайте слабому голосу моему. Ибо все, что я, сгорая от стыда, собираюсь вам поведать, важно для меня, как ночной ветер, ласкающий шерсть охотящегося волка в девственной чистоте первозданных лесов, как соленые брызги и шершавая, обжигающая рукоять клинка для морского скитальца, как вести, пришедшие из далекого и недоступного более дома заплутавшему страннику, как...

Фу, теперь можно начать исповедь. Правда, если честно, я не знаю с чего и как начать. Даже не знаю, почему обращаюсь именно к вам. Хотя нет, знаю. Если и вы меня не поймете, я уже смазал свой трофейный шмайсер... (шутка, но грустная). Заранее прошу прощения у того, кто все же возьмется читать эту писанину ненормального (я всегда себя любил). В этом году мне 20 лет, и время что-то решать.

Есть у меня предки — не самые плохие «старики» на свете, младший брат шестнадцати лет, очаровательная девушка, от которой хочу иметь много-много детей (благо недавно мы научились заниматься сексом не только в инете), товарищи и друзья, своя группа, добившаяся некоторых успехов (Hard Life Heavy Mysik.Metallection III/Victimo), работа, от которой тошнит (вот, опять начинается), «заочка» в МГСУ/Психология и, конечно, компьютер (еле удержался, чтоб не поставить его на первое место). Нормальный студенческий набор, но...

Светлого коммунистического, равно как и любого другого будущего нет. Психологи, художники-недоучки, столяры-самоучки и непрокачанные слесари с неразвитыми скилами (на ком бы прокачаться? Мышу на скотч, а сам пить пиво!) нужны, как ватага крестьян при взятии Рима. Да дело даже не в этом. Не мое это — и все! Может только психология да рисование где-то как-то. Ну и, конечно, необозримый и бесконечный, как изначальный космос, мир игр, книг и фильмов (боже, как я люблю поболтать!). В этих мирах я обретаю истинное «я». То, превращаясь в человека с лицом Painkiller'a, шинкую в капусту всякую потустороннюю шваль, то становлюсь вдумчивым полководцем и заставляю идти верные легионы на штурм

Рима, тем самым обрекая их на верную смерть, то достаю из сундучка за кроватью оставшийся еще с первой части «Рыцарей Старой Республики» световой меч и, накинув капюшон, прорываюсь через пачки врагов в поисках несуществующей истины...

Перечислять можно бесконечно. Да и сами знаете. Эти миры для меня так же реальны, как и мир вокруг. Даже, наверное, более реальны. Если бы не моя девушка, которая терпит меня уже полтора года (наверное, любит — больше с меня взять нечего), я бы погиб без пива, сигарет и еды на второй день «жизни» за монитором. Вторым «Принцем» я увлекся так, что даже сделал себе татуировку — в точности как у него. В его мире я становлюсь воином-одиночкой с «длинными, до неприличия волосатыми руками». В том мире я получаю то, чего нет здесь, — себя.

Я двенадцать лет изучал восточные единоборства. Зачем? Применить-то негде. А в «Принце» я прямо кожей чувствую, что надо делать. Но это не главное. К главному мы только подходим. Я вас уже утомил? Потерпите, пожалуйста, еще много осталось. Сходите за пивом, покурите. Мы приступаем...

Моя проблема, как и проблема многих, в том, что я отдаю себя этому придуманному миру целиком, без остатка, без надежды на освобождение. После трех бессонных ночей за «Принцем» девушка сказала, что дала бы мне на вид лет сорок (я точно постарел! вот седой волос! видите?! А Принц даже не запыхался! Нас обманывают!!!). У нее были такие глаза, что захотелось дать себе пожизненное с конфискацией или хотя бы по морде сковородкой.

Ко мне боялись подходить и хотели вызвать «скорую», когда этот злобный демоноид, которому давно пора рога загнуть в нужную сторону, этот Дахака, заставил застрять меня на месте на час, я

пользуюсь читами, запрещенным bonus-оружием

и щеголяю

300-м

level-ом,

взятым у

брата из

Diablo, не

иначе! Три

дня — 10

пачек сигарет!

А это только один из примеров!



Таких, как я, много, но не большинство. Хвала Богам, а то смертность среди геймерского населения в несколько раз превысила бы рождаемость. Разработчики и так, что ни месяц, отправляют сотни наших

сограждан в аптеки за валокардином и на больничные койки с инсультами и инфарктами. Вообще, на некоторых играх должны писать, как на сигаретах: «Опасно для жизни, без валокардина не употреблять, только по рецепту врача».

Люди! Нас уничтожают! Спасите! Посадить их мало! Геймеры ищут самовыражения и... находят себя. Обретают «я». В этом успех всех MMORPG на фэнтезийные темы. Мы устали от этого скучного мира, от отсутствия самовыражения, однообразности. Мы — наркоманы XXI века. Нас не вылечить, проще застрелить. Конечно, геймеры тоже бывают разные, но истинный игроман — это человек, который телом здесь, а умом и сердцем — там. Это глубокая философская проблема.

Полное отрешение, неприятие объективности и полный переход к субъективности. Кома. Что делать? Да мне плевать. Большинству тоже. Не в то время и не в том мире мы родились. Поэтому и создали себе его сами. Искусственно поддерживаем в нем жизнь, и в один прекрасный момент мы либо сами растворимся в нем, либо он заживет своей жизнью, сбросит больничную робу, выдернет капельницу из вены, накинёт черный кожаный плащ, закурит и, глядя на нас нашими глазами, улыбнется нашими губами и скажет: «Здравствуйте, братья и сестры. И если кто-то приходит к тебе, найдутся и те, кто придет за тобой». Так-то.

Правда, я болен? Но существует и третий мир. Для тех, кто созидает и освещает сей великолепный процесс пред общественностью. Как мне попасть в этот мир? Что надо делать? Хоть портал бы наладили, что ли. А то все ближайшие дороги ведут либо в метро, либо в бутик! Программист я никакой. Дизайн — даже не представляю, что это такое. И так везде. Помогите, люди добрые хоть советом. Мне надо решать это скорее, иначе вся моя жизнь будет разрушена.

Не верите, а зря. Девушка уйдет на форум виртуальных вдов, с работы выгонят за прогулы (хотя мать говорит, что надо свой ятаган просто дома оставлять), родители перестанут кормить и разлучат с компьютером. Я, за неимением этого наркотика, начну пить и закончу свою жизнь в 21 год где-нибудь под забором. Или в белой горячке попрусь бить морду Дахаке с голыми руками, что смерти подобно.

Ваш Констанциус. Бельский Иван (ivar_wolfheart@tut.by).



0681954621



Ну, и просто слова: «гора», «нора». Что значат они? Возможно, намекают на драконов и хоббитов, довольно часто встречающихся в играх. «Гиря» — это, вероятно, говорит о том, что «Мания» — самый толстый компьютерно-игровой журнал и вес у него, как у гири. «Миг» — намек на то, что читается он практически за один миг.

«Норма» — с этим все ясно и без объяснений. «Грани» — это легко расшифровать, в «Игромании» освещаются множество граней компьютерно-игрового мира. Что ж, вот на этом и закончим. Итого — 34 слова. Не слабо, правда? И это не считая некоторых междометий, союзов и местоимений.

Вот какое емкое слово — «Игромания». Конечно, кто-то может сказать: «Ну, чувак, нечем заняться больше, что ли, кроме как слово разбирать»... Но все-таки?

Автор — Din Tomas.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Витиеватость изложения, неординарность и тотальная филологичность подхода заслуживают самого лестного отзыва. Однако временно придержу похвалы в стойле и спущу на автора цепных псов маркетинга и благозвучия.

Покинем день сегодняшний и окунемся в густую патоку прошлого. Я застал времена, когда на прилавках магазинов появился первый номер журнала «Игромания». Собственно, тогда и само издание было иным, и люди в нем работали совсем другие. Можно было бы сказать, что из состава, работавшего над первыми номерами, в журнале остался только я, но и это будет не совсем честно, потому что я пришел в «Манию» несколько позже, а за созданием первых номеров лишь наблюдал. Иными словами, из старой команды, творившей «ту еще «Манию», которая только прохождения и Вавилон-5», сейчас над журналом не работает никто.

Но! При этом я, не работавший тогда в «Мании», отлично помню, как придумывалось самое название. Главный редактор, волнуясь перед стартом самого первого номера, собрал весь состав, работавший над новым изданием, умело вонзил в белоснежные зубы сигарету и басом произнес: «У нас есть все! Но у нас нет названия!» И тогда все редакторы, корректоры, верстальщики — личности крайне творческие, некоторые даже излишне

— слили воедино свой разум и за каких-нибудь два часа сгенерировали почти пятьдесят названий для уже готового журнала. Еще за четыре часа из этих пятидесяти названий было выбрано одно. Самое благозвучное, идеально подходящее по смыслу, с отличной перспективой всестороннего развития журнала... Все отлично помнили, что яхтам свойственно плавать в точности так, как они названы, и еще так, как того захотят капитаны, а уж эти самые капитаны у яхт в точности соответствуют названию. То есть как ни крути, а название должно быть идеальным.

Все дальнейшие перипетии, закручивания в спираль, пертурбации и иные чудесные метаморфозы, которые происходили с журналом, — лишь следствия. Следствия выбора всего одного слова. Выбора, сделанного много лет назад людьми, которые в журнале давно не работают. Назови они журнал как-то иначе, например «Лавка игр» или, скажем, «Игровой бутик», судьба журнала, уверен, сложилась бы по-другому. Какое, к черту, славное будущее может быть у «лавки» или «бутика»? То ли дело у «Мании»!

Для самых непонятливых, которые все еще недоумевают, к чему я завел этот разговор, поясню. Разложить, сложить и даже переформулировать любое слово можно самым изверским способом. Можно даже утверждать, что из составляющих слова складывается его изначальная суть или распространяется злобное или, напротив, очень благостное влияние на всех, кто это слово читает. Но есть и противоположное мнение. Любое слово, в особенности название, несет в себе смысл, который вкладывают в него люди, применившие это слово к какому-либо явлению, процессу или — и это куда важнее — какому-то своему творению.

А вы думали, оно как-то иначе бывает?!

ПИСЬМО №3

Не редко, а порой даже очень часто в редакцию, словно умело прикормленные ядерные боеголовки, слетаются письма вроде этого (автор — глубокоуважаемый инкогнито, умело замаскировавшийся под ником Titbit69). Цитируем отрывок:

Братцы, сколько же можно?! Вот вы организовали на своем ДВД рубрику «Онлайновые игры»... Так какого черта сразу не

выложили что-то достойное? В журнале же была статья про леталку Jumpgate и было написано, что она БЕСПЛАТНАЯ!!! Почему не выложили на диск? Я хотел поиграть, зашел на сайт, а дистрибутив весит килограмм триста. Я аж чуть умом не тронулся. У меня диалап, скачать невозможно... Да и много другого, о чем вас на форуме просят, вы не кладете! Примите МЕРЫ!

Вдогонку — вопль с форума журнала (<http://forum.igromania.ru>) от комрада под ником Vankir:

Да, чуть не забыл: почему бы «Мании» не выкладывать обои с сайта www.gamewallpapers.com — не у каждого есть кредитка, чтобы зарегистрироваться, а обои там такие, что нигде их больше не найти...

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Ребят, давайте определимся раз и навсегда, чтобы впредь подобных вопросов либо не возникало совсем, либо лишь изредка, по экстраординарным случаям. Прежде чем отвечать, я специально забежала к Степану Чечулину в его дисковый цех и все детально выяснила. Если в интернете есть что-то, что очень интересно вам, представляет игровую ценность, то редакторы CD/DVD это что-то обязательно выкладывают.

Если они по какой-то причине это что-то просмотрели, а вы обратили наше внимание, то тоже выкладывается в кратчайшие сроки. Мы же себе не враги, для вас все-таки стараемся. Не выложить что-то могут только в двух случаях: если эта вещь мало кому интересна и если выкладывать ее нельзя.

Я вот неплохо разбираюсь в онлайн-играх и могу точно ответить на первый вопрос по поводу дистрибутива Jumpgate. Все верно, игра бесплатна, но при этом она является коммерческим продуктом, и распространять его имеют право только разработчики. Политика у них на этот счет простая. Если у геймера интернет-связь быстрая, то он сам может скачать дистрибутив с сайта. А вот если коннект не очень (а таких довольно много), то надо заказывать диск с игрой и платить за это денежку. Если мы выкладываем игру на диск, то тем самым как бы вступаем в конкуренцию с разработчиками и издателями. С тем же успехом можно выложить на диски «Игромании», например, дистрибутив



Монументальная работа на тему мировых вождей прошлого и «Игромании» Сергея Колокольникова (sergey0689@rambler.ru).



Будущее Diablo в творческих размышлениях товарища Stazar.



Картинка от товарища Ultras (ultras_1@mail.ru), поклонника Half-Life 2.

Windows XP. Это будет чистой воды пиратством, которое мы всячески осуждаем и с которым в меру своих скромных сил боремся.

По этой же причине не выкладываются дистрибутивы других бесплатных онлайн-игр. В случае с платными обоями с www.gamewallpapers.com причины те же самые: выкладывать их мы просто не имеем права.

МЫ В СЕТИ

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Продолжаем уверенно расстреливать многочисленных вас в упор вашими же (увы, менее многочисленными) ссылками. Домашние странички, авторские мегапорталы, захватские урлосборники. Возжелав прислать нам информацию о своем, вне всяких сомнений, лучшем в мире сайте, не забывайте, что:

каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело выслать означенный линк на ящик mail@igromania.ru с обязательной пометкой в теме письма «Мы в Сети». Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

1. <http://games-wallpapers.narod.ru> — обои на тему компьютерных игр. Не очень большая, но достаточно качественная под-

борка. Плюс — на сайте есть раздел, где автор представляет свои собственные работы в области волпаперотворчества.

2. www.ja2.hut1.ru — цитируем автора: «Сайт посвящен старой доброй Jagged Alliance 2, но до сих пор живой и развивающейся благодаря моддерам, коим я и являюсь. Сайт регулярно обновляется и содержит различные материалы, посвященные игре и ее модификациям, а также готовящейся к выходу третьей части».

3. <http://doomstation.ru> — сайт про старый добрый DOOM: карты, дополнения, порты, демки и много еще чего.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Вот и закончилось наше очередное путешествие в мир ваших замечательных писем. И снова — расставание. Так не хочется говорить «пока», но приходится. Впрочем, когда вы читаете эти строки, мы с Алексеем уже всю трудимся над «Почтой» следующего номера, а значит, совсем-совсем не скучаем. Желая вам побольше таланта при написании писем нам, а нам — ничуть не меньше таланта при ответе на ваши талантливые письма. До следующего номера, целую всех.

СТАРПОМ МАКАРЕНКОFF

Лето кончилось! И разработчики компьютерных игр, а самое главное — издатели начинают потихоньку выползать из своих нор на Канарах, Мальдивах и Багамах. Перебираются в офисы, где на полках пылятся еще не изданные, но крайне ожидаемые проекты. И вам, товарищи геймеры, настоятельно рекомендую начать готовиться к шквалу отличных игр, которые прольются на наши головы вместе с осенними дождями.

Мы все еще принимаем работы на конкурс «Жанровый винегрет», и кому-то в самом скором будущем достанется отличная видеокарточка, чтобы игры не просто бегали, а буквально летали. До скорой встречи на страницах следующего номера! ■



«Еда для настоящего геймера. Вот такие вот печенки готовят на хлебокомбинате города Салвата. Здесь фотографии кондитерских изделий по играм: NFS Underground 2, The Sims, Quake III Arena, Star Wars, Counter-Strike. С огромным уважением, Мурсалимов Эдуард (i_love_edik@rambler.ru)».

+32 СТРАНИЦЫ!

НОВЫЕ РУБРИКИ!

ПРОХОЖДЕНИЯ И ТАКТИКИ

- МОП. УТОПИЯ
- BATTLEFIELD 2
- FATE
- METALHEART
- RISING KINGDOMS
- NIBIRU
- BARD'S TALE



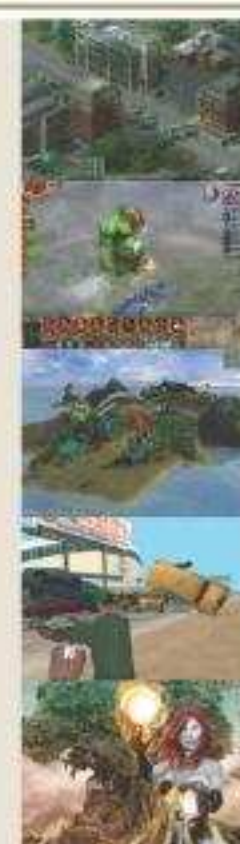
ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ

- WORLD OF WARCRAFT
- СФЕРА



СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

- ДЕМИУРГИ 2
- КАРИБСКИЙ КРИЗИС
- ЛИГА ХАОСА
- DISCIPLES 2
- GTA: SAN ANDREAS
- MASSIVE ASSAULT. РАСЦВЕТ ЛИГИ
- N
- WARCRAFT III
- WARHAMMER 40 000

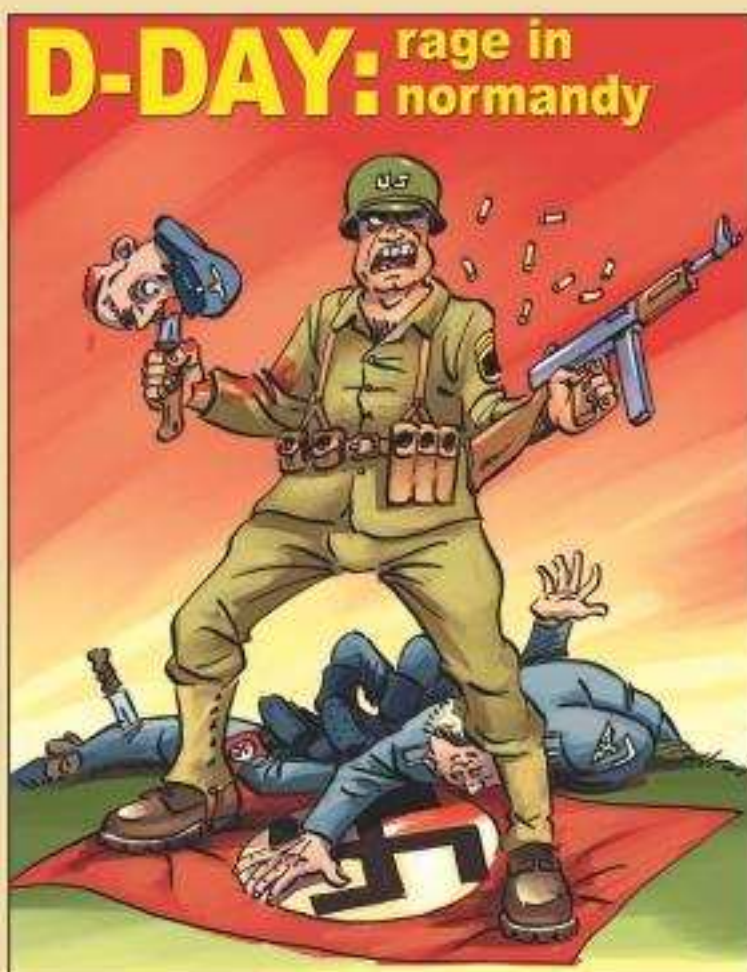


СУДЬБА ХИТА

- COLONIZATION



ИГРА НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ



Земля свободных

*O say, does that star-spangled banner yet wave
Over the land of the free and the home of the brave?
(Скажи, развеается ли еще это усеянное звездами
знамя над землей свободных, над домом смелых?)
Государственный гимн США*

Владелец и исполнительный директор компании Electronic Farts Билл Ричмэн сплел пухлые пальцы, окинул мрачным взглядом главу команды разработчиков Макса Смарт и пробурчал:

— Ну, что там у вас по новому проекту?

— Движок мы доделали, — начал Смарт по возможности бодро, и тут же был перебит:

— На неделю позже срока.

— Что делать, босс, — развел руками Макс, — мы с Джонни и так вкалываем по шестнадцать часов в сутки! Если вы хотите, чтобы работа шла быстрее, нам нужно больше народа.

— Куда уж больше? Бюджет проекта и так раздут по самое не могу. В команде разработчиков больше тридцати человек!

— Но из них работаем реально только мы с Джонни! Ну еще Эллис — она, конечно, пишет классную музыку, но все же не программист... Я же не говорю, что надо и дальше увеличивать команду. Просто выгнать хотя бы нескольких бездельников и взять на их место толковых парней... то есть, я хотел сказать, толковых персон, — поправился Смарт, пока его не обвинили в мужском шовинизме.

— Это кого же ты предлагаешь уволить? — прищурился шеф.

— Да хотя бы дебилов!

— Во-первых, не дебилов, а альтернативно одаренных, сколько можно тебя учить. Во-вторых, ты что, сам не понимаешь, что при любой попытке их тронуть борцы с дискриминацией и правозащитники живьем меня съедят? Их адвокаты в один миг докажут, что их уволили не потому, что они плохо работают, а потому, что они деб... альтернативно одаренные.

— Но ведь первое следует из второго!

— Во-во, ты лишний раз продемонстрировал свои расистские шовинистические дискриминационные взгляды, отрицающие равенство всех людей, записанное в Конституции и Декларации прав человека. Из своих отсталых узкоэгоистических интересов и антигуманных представлений о превосходстве ума над глупостью... то есть над альтернативной одаренностью... ты хочешь лишить часть американских граждан права на

работу. Напомню — чтобы стать американским гражданином, достаточно родиться под американским флагом. А вот ума для этого совершенно не требуется.

— Да пусть работают дворниками — я что, против? Но с какой стати эти умственно альтернативные должны работать в компьютерной фирме?!

— Просто в бюро по трудоустройству их спросили, чем они хотят и умеют заниматься, и они ответили — «играми».

— Так это значило — играть в игры! А не разрабатывать их!

— А вот это уже никого не волнующие частности. Никого не волнует, что мы не можем организовать работу подходящим для них образом. Государство создало им льготные условия, обязанность бизнеса — сделать ответный шаг.

— Но они же в принципе не способны делать нашу работу! Если меня не возьмут в баскетбольную команду, я что, могу подать в суд за дискриминацию?

Ричмэн задумчиво оглядел подчиненного.

— Пожалуй, нет, — подвел он итог своего осмотра. — У тебя вполне обычный рост, да и других отклонений не наблюдается. Вот будь ты карликом — тогда да, шансы выиграть дело были бы неплохие. Ну или, на худой конец, лысым. Хороший адвокат мог бы доказать дискриминацию по лысине...

— Вы шовинист, босс, — мстительно ответил Макс. — Нельзя говорить «лысы». Надо говорить «альтернативно волосатый».

— Так или иначе, альтернативно одаренных трогать нельзя, — резюмировал Ричмэн. — У них такое лобби в Конгрессе... Ты бы еще нег... афро-американцев уволить предложил.

— И предложу, — набычился Смарт. — Нет, не потому, что я имею что-то против их цвета кожи. Но они же даже в школе не учились...

— Учились, и побольше твоего, — возразил Ричмэн. — Фрэнки Полуцент в каждом классе по два года отсидел, а в выпускном так даже три. И вообще, у них прекрасные характеристики с прошлого места работы.

— Это с какого? — подозрительно прищурился Смарт.

— Из колонии строгого режима.

— Да там, небось, просто побоялись обвинений в расовой дискриминации. Или хотели поскорее от них избавиться. Слушайте, босс, почему в компьютерных фирмах не практикуют условно-досрочные освобождения? Я бы сам написал им прекрасную характеристику, лишь бы выставить их за порог.

— Выставишь их, как же! Пока ведь они никого не ограбили и не убили? Я имею в виду — на рабочем месте.

— Да ведь они из всех языков программирования знают только «йо, нигга»! Вы в курсе, чем занимался раньше Ле-Рой, которого мы взяли как специалиста по физическим движкам? Перебивал номера на двигателях угнанных автомобилей. А Квинси, которого нам подсунили как специалиста по графике?

— Рисовал граффити на стенах?

— Нет, фальшивые доллары. Кстати, даже это у него получалось плохо.

— В любом случае уволить чернокожего сейчас может только самоубийца. А уж одновременно препятствовать социальной реабилитации бывших заключенных — только самоубийца с мазохистскими наклонностями.

— Кстати, а если уволить...

— Нет, нет и нет! — рявкнул шеф. — Даже не заикайся.

— Ну, хоть Олдфарта мы можем отправить на пенсию?

— Хочешь иметь дело с Союзом защиты прав пожилых людей?

— Но он же в маразме! Он каждое утро наливает молоко своей компьютерной мышке!

— Имеет полное право. У нас свободная страна. Если хочешь знать, из всей команды разработчиков я могу уволить только двух человек.

— Ну хотя бы двух! Нам уже не пришлось бы вкалывать по шестнадцать часов...

— Не сомневаюсь. Учитывая, что без работы остались бы именно вы с Джонни. Вы оба — белые мужчины без физических и умственных нарушений, гетеросексуальной ориентации, не имевшие проблем с законом и наркотиками, не состоящие в религиозных сектах. В этой стране заступиться за вас некому. Скажи спасибо, что я все еще сохраняю за вами ваши места. Несмотря на прозрачные намеки из Комитета по политкорректности.

Макс пристыженно умолк.

— Ладно, — смиловился босс, — значит, движок у нас есть. Что со сценарием?

— Вот это как раз надо обсудить, — оживился Смарт. — Вообще-то изначально мы делали движок под игру о Второй мировой...

— Вторая мировая? Не пойдет, — поморщился Ричмэн. — Пропаганда нацизма. Антидиффамационная лига съест нас с потрохами.

— Какая же это пропаганда?! — изумился Макс. — Игра про победу над нацизмом!

— А разве у вас не будет кампании, позволяющей сыграть за Германию?

— Ну, вообще-то это планировалось, — признался Смарт. — Пользователи любят, чтобы было можно сыграть за обе стороны конфликта. Но ведь там все соответствует исторической правде, за кого ни играй, Германия все равно терпит поражение...

— Какое это имеет значение? Игроку предлагается почувствовать себя фашистом и стрелять в американских солдат. Ты всерьез думаешь, что нам позволят выпустить подобное?

— Хорошо, мы выкинем вторую кампанию... и многопользовательский режим тоже... хотя все это, конечно, сильно ударит по рейтингам игры... оставим только возможность воевать за союзников.

— Все равно. Вы напишете в игру свастики, а это — пропаганда нацизма.

— Да ведь игрок будет стрелять по кораблям и самолетам со свастикой! Где же здесь пропаганда?

— Любое изображение свастики — оскорбление памяти жертв Холокоста. Не смотри на меня как на альтернативно одаренного. Это тебе говорю не я, это тебе скажут адвокаты Антидиффамационной лиги. Не говоря уж про законодателей большинства стран Европы.

— Что значит «любое»? Если уж на то пошло, свастики появились за шесть тысяч лет до нацизма. Они есть даже на древнееврейских гробницах. И даже во время Второй мировой войны не всякая свастика была фашистской. Финские синие свастики не имели к нацистам никакого отношения. Они появились в 1918 году, когда шведский граф Эрик фон Розен подарил финнам самолет, ставший их первым истребителем. На этом самолете была синяя свастика из фамильного герба графа,



Автор иллюстраций -
Александр Ремизов

ИМАНИ

SERIOUS SAM II

СЕНТАБРЬ

5 12 19 26
6 13 20 27
7 14 21 28
1 8 15 22 29
2 9 16 23 30
3 10 17 24
4 11 18 25



STAR WARS BATTLEFRONT™



ПРО
МАНИА

СЕНТЯБРЬ

5	12	19	26	
6	13	20	27	
7	14	21	28	
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	
4	11	18	25	

Разработчик: Pandemic • Издатель: Lucas Arts

ставшая в результате эмблемой финских BBC...

— Макс, не дави на меня своим университетским образованием. Когда торжествует политическая корректность, историческая никого не интересует.

— Ну ладно, — обреченно вздохнул Смарт, — заменим свастики крестами, как уже делалось в играх для европейского рынка.

— Уже не делается, — отрезал Ричмэн. — Ватикан выразил протест против использования изображений креста в негативном контексте. Так что даже про Первую мировую уже нельзя.

— Хммм... а про Гражданскую войну? — неуверенно предложил Макс. — Популярная, вроде, тема...

— Ты в своем уме? Хочешь сделать игру, в которой одни американцы стреляют в других?! Не говоря уже о том, какая это моральная травма для всего чернокожего населения...

— Да ведь война увенчалась их освобождением!

— Напоминая им об освобождении, ты тем самым напоминаешь о рабстве.

— Босс, напомнить можно только тому, кто сам это пережил. А это было 150 лет назад...

— Объясни это борцам с расовой дискриминацией.

— Уфф. Ну, а с талибами-то воевать можно? Или там с солдатами Хусейна...

— Можно. Если ты солдат американской армии. А если ты создатель компьютерной игры, то это — разжигание антимусульманских настроений.

— Так ведь с талибами же, а не просто с мусульманами!

— А талибы кто по-твоему — буддисты?

— Ладно. А по мафии стрелять еще разрешается?

— Сам-то как думаешь? — криво усмехнулся Ричмэн.

— В мафии не будет чернокожих, — поспешно сказал Смарт. — И гаитян. И кубинцев. И азиатов...

Ричмэн продолжал сумрачно молчать, и Макс уставился на него растерянно-просительным взглядом.

— Как насчет итальянцев? — снизошел до объяснения шеф. — Про итальянскую диаспору ты забыл?

— Итальянцев тоже не будет! — поспешно воскликнул Смарт.

— Не поможет, — отрезал Ричмэн. — Само слово «мафия» — итальянское. Кроме того, если их не будет, они тоже могут обидеться. Скажут, игнорирование особенностей итальянской культуры...

— Хорошо, вы меня убедили, — вздохнул Макс. — Не хотелось опять пихать этот пошлый штамп, но снова придется спасать Землю от инопланетян. Инопланетной диаспоры у нас ведь еще нет?

— Инопланетной пока еще нет, — подтвердил шеф, — но это, знаешь ли, еще хуже. Лучше иметь дело с одной разгневанной диаспорой, чем сразу с несколькими. Если наши инопланетяне будут хоть чуть-чуть напоминать человека, сразу несколько наций усмотрят в них сходство с собой. Нос там длинный или глаза узкие. Вспомни, сколько проблем было у Лукаса. Опять же, если инопланетяне нам враждебны, то кто они? Злодеи, прибывшие из космоса, то есть с неба, и убивающие людей.

— Да, и что с того?

— Макс, ты совсем ничего не соображаешь. Хочешь, чтобы нас завалили исками за то, что мы разбредили моральные раны пострадавших от терактов 11 сентября?

— Ммм... Ну тогда... пусть это будет вообще не Земля. И не наш мир. Черт, мы сделали такой реалистичный движок, но пусть это будет фэнтези. Герой сражается с нежитью, чудовищами, дикими зверями...

— Со зверями не надо. Проблем с петициями захотел?

— С кем? С... мужскополовыми гомоориентированными американцами?

— Да нет же, с PETA — Ассоциацией за этиче-

ское отношение к животным. И насчет нежити... пропаганда вандализма, глумление над телами и памятью умерших...

— Ладно, оставим одних чудовищ. Совсем не похожих ни на людей, ни на животных... вообще ни на что не похожих. Так пойдет?

— Так, может, и пойдет. Хотя... нет, подожди. Главный герой — человек?

— Ну да. А что в этом плохого, он же положительный? Ну в крайнем случае можно его эльфом сделать...

— Да нет, я не про то. Он мужчина? Крутой парень?

— Ну, вообще-то... — Макс сконфуженно умолк.

— Вот именно. Феминистки нас растерзают. Очередной крутой самец, спасающий мир. А женщинам достаются пассивные и унижительные роли каких-нибудь похищенных принцесс.

— Нет проблем, пусть будет главная героиня, непревзойденная воительница.

— И что получается? Мужчины перевалили всю ответственность за спасение мира на женские плечи, а сами прохлаждаются в тенишке. Думаешь, феминистки станут такое терпеть?

— Ну сделаем возможность выбирать пол персонажа. И цвет кожи тоже, — добавил Смарт на всякий случай.

— Не поможет. Вот выберет пользователь или пользовательница женского персонажа. А та, небось, красивая?

— Вообще-то пользователи предпочитают таких... — робко пробормотал Макс.

— Сексуальная эксплуатация женщин, — отрезал босс. — И кроме того — создание виртуального образа идеальной женщины, призванного вызвать у реальных женщин комплекс неполноценности. Феминистки...

— Хорошо, — выдохнул Смарт. — Пусть будет некрасивая. В конце концов, это даже оригинально...

— Нельзя, — перебил Ричмэн.

— А теперь-то из-за кого?! — страдальчески воскликнул Макс.

— Все из-за тех же феминисток. Изображение женщин в заведомо приниженном, карикатурном виде.

— Это что же получается? И с женщиной неполиткорректно, и без женщины неполиткорректно?

— Знаешь что, — задумчиво произнес Ричмэн, — пусть лучше герой тоже будет негуманоидом. Бесполом и ни на что не похожим. Хотя... сомнительно, что такое купят... А зачем нам вообще эти штампы — герои и все такое? Пусть будет некая абстракция типа тетриса. Но со стрельбой. Пользователи все-таки любят экшен...

— Абстракция?! — возопил Макс. — Да мы столько работали над реалистичным движком! И что же, все насмарку?

— Зато получится очень политкорректно, — непреклонно возразил шеф. — Впрочем... абстрактным объектам тоже нужен какой-нибудь цвет. Ну что черный и желтый отпадают, это очевидно... белый на всякий случай тоже... и красный заодно...

— Из-за коммунистов, что ли? — в полном ступоре спросил Смарт. — Мы же их, вроде, все еще не любим? На днях сделали Северной Корее трехтысячное по счету последнее предупреждение...

— Да не из-за коммунистов, а из-за индейцев, то есть, в смысле, коренных американцев, — раздраженно пояснил Ричмэн. — Ну синий и голубой — сам понимаешь, на кого намек, зеленый — жди исков от Green Peace, коричневый — опять-таки пропаганда фашизма...

— Оранжевый, — несмело предложил Макс.

— Ты что, это же теперь цвет свободной Украины. Знаешь, какая у нас украинская диаспора?

— Тогда фиолетовый, — сделал еще одну попытку Смарт.



— Фиолетовый — это смесь синего с красным, — глубокомысленно изрек Ричмэн. — Выпад против сексуальных и национальных меньшинств одновременно. Опять же, само слово «violet» похоже на «violence». Пропанганда насилия.

— Что же остается — серый? Что же это за игра получится — вся в серых тонах?

— Это неважно. Важно, что серый — значит седой (по-английски «gray» — и серый, и седой. — Прим. авт.). Союз защиты прав пожилых...

— Ну и что же нам делать, босс? — обреченно спросил Смарт.

— Не знаю, — вздохнул Ричмэн. — Ты у нас умный, ты и думай. А я пока новости послушаю, — он взялся за мышку и щелкнул по иконке интернет-радиостанции.

— Председатель Комиссии по политкорректности подал иск в Верховный суд против Национального гимна США, — донеслось из динамика. — Иск мотивирован тем, что в тексте гимна Соединенные Штаты названы «землей свободных и домом смелых». Таким образом, налицо прямое нарушение прав заключенных и тру... простите, альтернативно смелых граждан.

— Он что, совсем идиот? — воскликнул Смарт.

— Конечно, — невозмутимо подтвердил Ричмэн. — Ты разве не знал, что по недавно принятому закону возглавлять Комиссию по политкорректности должен альтернативно одаренный?

— Знаете что, босс, — решительно произнес Макс, поднимаясь из-за стола, — я увольняюсь. И уезжаю из этой страны.

— Куда? — безнадежно пожал плечами Ричмэн. — В Европе то же самое, даже еще хуже.

— В Парагвай.

— Это где такое?

— В Южной Америке.

— И какой там строй?

— Диктатура, — мечтательно произнес Смарт. — После последнего переворота по всей стране не осталось ни одного живого правозащитника. Никаких лиг, ассоциаций и комитетов, никаких исков о диффамациях...

— Но ведь там наверняка какие-то свои ограничения? Диктатура все-таки...

— Да какие там ограничения, смех один. Я узнавал. Нельзя задевать лично Президента, членов его хунты и их родственников. Это всего несколько десятков человек. Всех остальных — сколько угодно.

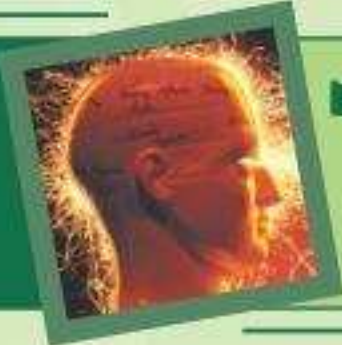
— Зато они там, небось, по-английски не говорят.

— Можно подумать, мы говорим. Разве весь этот политкорректный новояз — это английский? А испанский я еще с университета знаю.

— Макс, подожди! Если ты уволишься сейчас, что будет с проектом? Джонни не потянет его в одиночку!

— С каким проектом? С бесцветной абстракцией? Нет уж, мистер Ричмэн. Счастливо оставаться.

После ухода Макса Ричмэн некоторое время сидел, подперев кулаком щеку и уставившись в монитор. Затем раскрыл ежедневник и записал дела на завтра: «1. Продать компанию Electronic Farts. 2. Купить самоучитель испанского». ■



ТЕСТ 61 ОТПУСК!

Хотите верить, хотите нет, но июль-август — самое счастливое время в жизни редакторов «Игромании»: игр мало, а значит, мы наконец-то можем немного расслабиться. Увы, с приходом осени лафа закончится — на радость вам, на горе нам.

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к каждому от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из предлагаемых вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на test@igromania.ru либо на **адрес редакции** с пометкой «Тест» на конверте, его номером и названием. Прочие подробности смотрите в разделе «Участие в конкурсах».

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому — несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1 BloodRayne была первой героиней компьютерных игр, которая попала на обложку известного мужского журнала. Как он назывался?

- А. Hustler.
- Б. Playboy.
- В. Men's Health.
- Г. Maxim.
- Д. «Веселые картинки».

2 Сколько трехмерных игр было в сериале Worms?

- А. Одна.
- Б. Две.
- В. Три.
- Г. Четыре на десять в минус девятнадцатой степени.
- Д. А что, были и другие?

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является приведенное утверждение правдой либо же, наоборот, ложью.

3 Codename Panzers, Phase 2 — вторая часть стратегического сериала, запланированного как трилогия.

- А. Аб-со-лютная правда!
- Б. Ни в коем разе!

4 Кроме Lula 3D, Lula Inside и Wet: The Sexy Empire, в сериале про Лулу была игра Lula Pinball — обычный, как бы странно это ни звучало, пинбол, только с картинками полуголых теток и фаллосами-отбойниками.

- А. Правда-правда.
- Б. Не верю!

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами — цитаты из игр, подобранные особым образом. Вам нужно угадать, откуда они взяты.

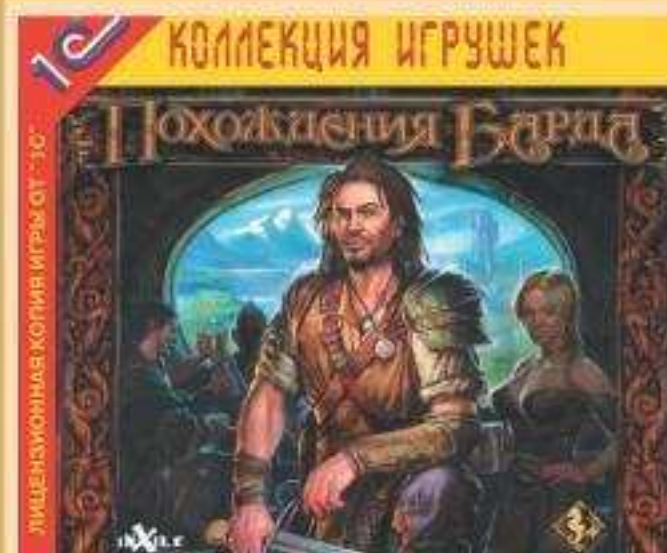
5 «Sisters and brothers, prepare yourselves. What we have searched for so long we know will see. Please beg the glorious human visitors to enter. We've searched a long time. Many lifetimes our people have looked for you, glorious humans... survivors.»

- А. Pariah.
- Б. Halo.
- В. Advent Rising.
- Г. Earth 2160.
- Д. Freelancer.

6 «Nickelavee, oh Nickelavee your big and evil and heinous. Who could it be who set you free? He really must be an anus. Oh Nickelavee its easy to see the terror you leave is raining on me. The village is burned and the taverns are missed and the beer is all...»

- А. «Пограничье».
- Б. Dungeon Lords.
- В. EverQuest II.
- Г. The Bard's Tale.
- Д. The Elder Scrolls III: Bloodmoon.

Классическая RPG наизнанку



Отвечив правильно на все наши вопросы, вы получите шанс выиграть одну из пяти копий игры **The Bard's Tale** (призы разыгрываются случайным образом между всеми, кто прислал верные ответы) — одну из самых уморительных пародий на все ролевые игры одновременно. В России ее издает компания 1С.

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

7 Подобные шкафчики, расставленные в Second Sight специально для того, чтобы в них можно было прятаться, встречаются в играх не в первый раз. В какой еще игре они были?

- А. Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow.
- Б. Metal Gear Solid 2: Substance.
- В. Half-Life.
- Г. No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way.
- Д. Playboy: The Mansion.

Рубрику подготовил
Дормидонт Геймплейко.

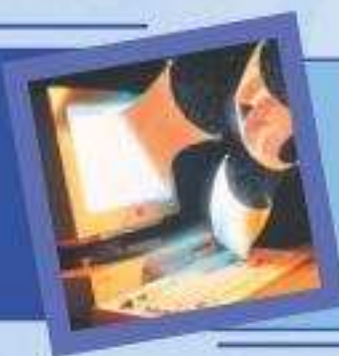
Фотографическая память №9. Сентябрь



Правила «Фотографической памяти» все те же, что и раньше: скриншоты из Second Sight надо расставить в том порядке, в каком они следовали бы в игре (то есть сначала скрин из первой миссии, затем — из второй, потом — из третьей и так далее) и прислать нам правильные ответы. Выглядеть они должны так: 1 — 3, 2 — 5, 3 — 2 и т.п. Письма с ответами шлите на адрес photo@igromania.ru или на почтовый адрес редакции. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе По журналу/Мозговой штурм.

Если расставите все правильно, велика вероятность, что вы станете одним из пяти обладателей грядущего стратегического хита «Блицкриг 2» от издателя всея Руси компании 1С.





СКРИНТУРС

НОМЕР

9 сентябрь

Амнезия



Повторяем правила «Скринтурса» для тех, кто участвует впервые или подзабыл их: вы угадываете, из каких игр взяты пронумерованные скриншоты, что стоят по соседству, и присылаете нам ответы. Победителей вознаграждают дисками с «пси-экшеном» **Second Sight**, изданным на территории нашей страны фирмой 1C.

Ответы высылайте на наш экранованный, незамерзающий и вечноелектронный ящик screenturs@igromania.ru либо на почтовый адрес редакции с пометкой «Скринтурс» и его номером. За подробностями милости просим в раздел «Участие в конкурсах»!

Составитель «Скринтурса»: Дормидонт Геймплейко



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №7/2005

Скринтурс №7. Июль

Удивительно, но в этот раз почти никто не путался в «показаниях»: большая часть ответов были правильные. Никто не накнулся даже на заботливо разложенные нами грабли в лице «Пограничье»/Dungeon Lords и Far Cry/Xenus. Точка кипения» (которые очень легко спутать).

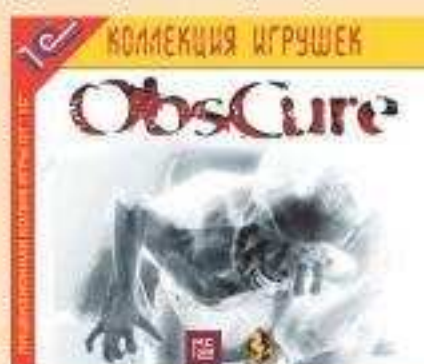
Правильные ответы

1. Singles 2: Triple Trouble.
2. 7 Sins.
3. «Пограничье».
4. Pariah;
5. Delta Force: Xtreme.
6. GTA: San Andreas.
7. Far Cry.
8. Xenus. Точка кипения.
9. Dungeon Lords.

Победители

1. Плясовских А.В. (Новосибирск).
2. Ирина Орехова (г. Воронеж).
3. Дмитрий Фомин (г. Сочи).
4. Даниил Вакулов (г. Таганрог).
5. Татьяна Зикратая (г. Остров, Псковская область).

Перечисленные товарищи получают по персональному



диску с лучшим ужастиком сезона **Obscure** (ну хорошо, одним из лучших — был еще **Cold Fear**). В России игра выпущена и локализована стараниями фирмы 1C.

Тест №59. Внимательность не повредит

В «Тесте» ситуация прямо противоположная той, что имеет место быть в «Скринтурсе»: основная масса тех, кто прислал письма на этот конкурс, попались почти во все наши ловушки и потому ошиблись хотя бы в одном-двух вопросах.

Правильные ответы

1. Д (Ни в одной из перечисленных игр секс не был показан открыто).
2. В (Delta Force: Xtreme является уже седьмой игрой в серии Delta Force).
3. Б (Дэвид Брэдли, главный дизайнер Dungeon Lords, работал не над седьмой и восьмой частями Wizardry, а над шестой и седьмой).
4. А (Pariah действительно первая игра Digital Extreme, разработанная ею без участия Epic Games).
5. А (GTA: San Andreas).
6. В (Psychonauts).
7. Д (утверждение «персонажи Singles 2: Triple Trouble не обращают никакого внимания на переполненное мусорное ведро и никогда не выносят его» неверно).

Победители

1. Максим Смирнов (г. Санкт-Петербург).
2. Иван Чигрин (г. Хабаровск).
3. Василий Земцов (г. Мытищи).
4. Виталий Афанасьев (г. Тольятти).
5. Алексей Иванов (alexquartz@mail.ru).

Победителям нынешнего теста достаются боксы со стратегией «Сerp и молот», которая когда-то была просто модом «Операции Silent Storm», а затем переросла в полноценную игру — причем высокого качества. Издателем «Серпа и молота» выступила все та же вездесущая, всепроникающая и всеблагая 1C.



Фотографическая память №7. Июль

Правильных ответов на сей раз подозрительно много, и это наводит на мысль, что пора усложнить этот конкурс. Так что в следующий раз держитесь...

Правильные ответы

- 1) 5
- 2) 2
- 3) 4
- 4) 3
- 5) 1

Победители

1. Наталья Гаврилова (г. Байконур).
2. Горбачев Н.Ю. (г. Алчевск, Луганская область).
3. Александр Ганиев (г. Кайеркан, Красноярский край).
4. Андрей Клемент (г. Петушки, Владимирская область).
5. Александр Гладков (г. Череповец, Вологодская область).

Для призеров «Фотографической памяти» у нас заготовлены диски с **Darwinia** — внежанровым шедевром и самой необычной игрой последнего времени. Хотите, лелейте и поливайте ее как минимум три раза в сутки — подобный арт-хаус встречается не каждый день. И уж тем более не каждый день такие игры берутся издавать в России. «Новый Диск» взялся, за что ему огромное спасибо.

Итоги конкурса Ozaki за №2/2005

В февральском номере «Игромании» мы совместно с компанией Ozaki проводили конкурс. Его итоги — перед вами.

Правильные ответы

- 1) А (Ozaki открывает производство USB-колонок для ноутбуков в Китае).
- 2) Б (корпус сабвуфера акустической системы Home F8 изготовлен из дерева).
- 3) В (первоначально компания Ozaki занималась компьютеризацией медицинских учреждений).

Победители

- 1) Ирина Суетина (г. Тверь) — колонки OZ92606 (мощность 45 Вт (RMS), магнитная экранировка, частотный диапазон 60 Гц — 20 кГц);
- 2) Иван Рагулин (г. Воронеж) — колон-



OZAKI

ки OZ200 (мощность 21 Вт (RMS), магнитная экранировка, частотный диапазон 40 Гц — 20 кГц, чувствительность 300 мВ);

3) Максим Тонких (г. Липецк) — колонки OZ206 (мощность 1 Вт (RMS), частотный диапазон 310 Гц — 20 кГц, USB, виртуальный звук 5.1, возможность крепления на стене).

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

«ТЕСТ», «СКРИНТУРС» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в конкурсах «Тест», «Скринтурс» и «Фотографическая память» вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом. «Тест»: 1) А, 2) Г, 3) В и так далее (т.е. указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа). «Скринтурс»: 1) Star Worms: Knights of the New Empire — The Dick's Lords; 2) Non-Dangerous Waters; 3) The Asshole: Last Days of Maya. «Фотографическая память»: 1 — 3, 2 — 5, 3 — 2, 4 — 1, 5 — 4.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы участвуете в нескольких конкурсах, присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите на своей победе в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail, указывайте город, в котором проживаете.

Если вы шлете ответы по обычной

почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: **111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, «Игромания»**. Электронная почта:

TEST@IGROMANIA.RU для «Теста», **SCREENTURS@IGROMANIA.RU** для «Скринтурса».

PHOTO@IGROMANIA.RU для «Фотографической памяти».

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в «Игромании» №9, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в «Игромании» №11/2005.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал «принадлежит». То есть ответы на сентябрьские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 00 часов 00 минут **30.09.2005**. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем

ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. В конкурсах «Тест», «Скринтурс» и «Фотографическая память» победители выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам предстоит путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика **winner@igromania.ru**.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов (приз задерживается, с вами никто не связался и так далее), обращайтесь на **winner@igromania.ru** или на **info@igromania.ru**. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется довольно долго (сами знаете, как ходит бумажная почта).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА
«ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайн-магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести ранние номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодически, новейшие номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайн-магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!



Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромании»:

- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

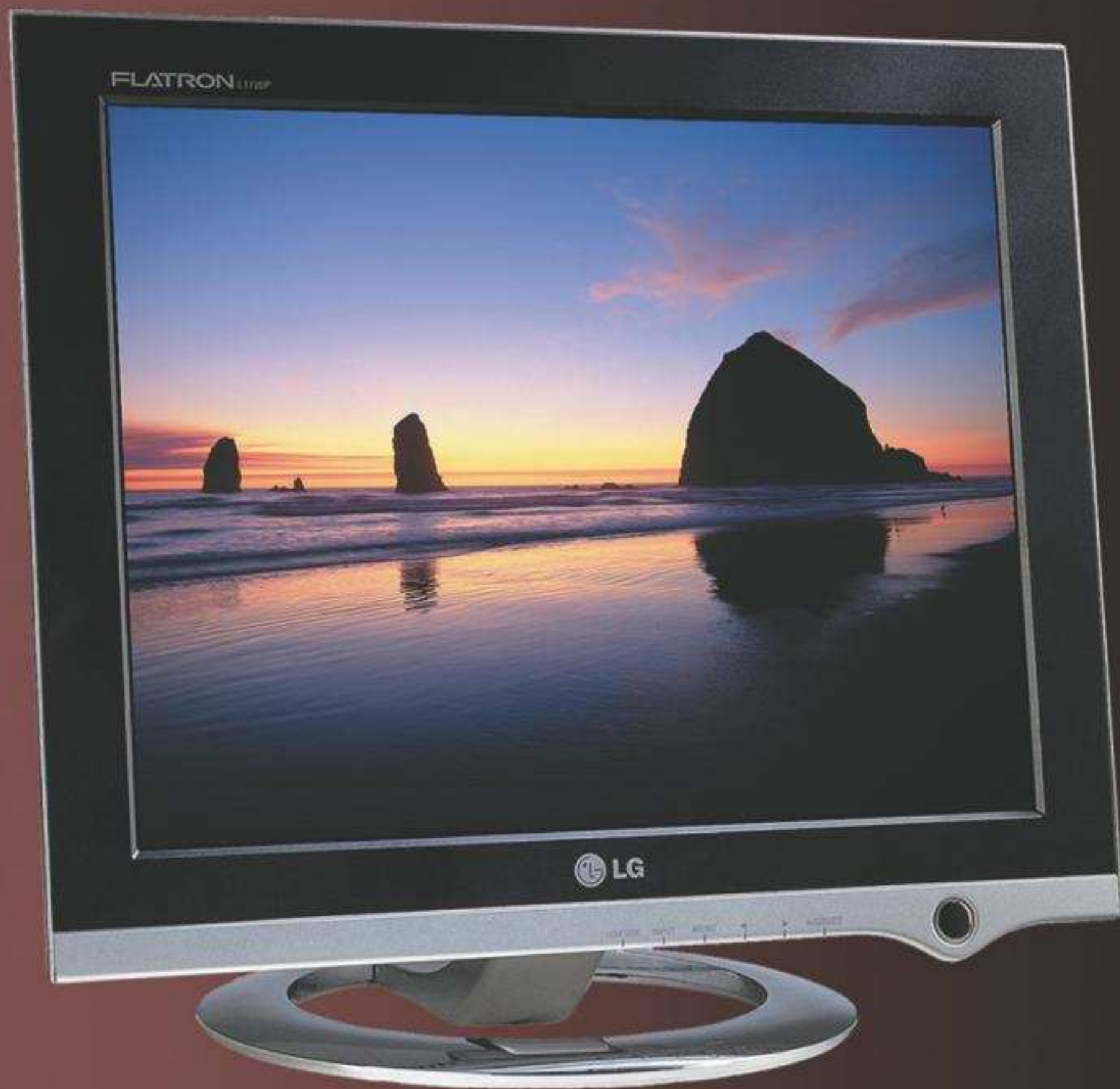
Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте **www.igromania.ru** в разделе «Онлайн-магазин».

Life's Good



FLATRON™
freedom of mind



FLATRON F700P

Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600x1200
USB-интерфейс



Dina Victoria
(095) 688-61-17, 688-27-65
WWW.DVCOMP.RU

Москва: АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дилайн (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meijin (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095) 777-0210; **Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **Волгоград:** Техком (8612) 699-850; **Воронеж:** Рет (0732) 779-339; РИАН (0732) 512-412; Сани (0732) 54-00-00; **Иркутск:** Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; **Краснодар:** Игрек (8612) 699-850; **Лабитнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.



ВИВІСЕКТОР



© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены. © Action Forms. Все права защищены.

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва Фирма «1С», ул. Селезневская, 21; Магазины сети «Чистый софт»: ТЦ «МирЭкспресс», ул. Мясницкая-Мясная д. 37; ТЦ «МирЭкспресс», Ленинградский пр-т 28; ТЦ «Черемушки», пав. 25-21 ул. Профсоюзная, 58; ТЦ «Буденновский», пав. А-2 по Буденного, 53, стр. 2; ТЦ «Торбуксин» двор, пав. 62-168, Багратионовский пр., 7, к. 3; ТЦ «Твой Дом» этаж 2, 24 км МКАД; ТЦ «Перекресток», Дмитровское шоссе 13; ТЦ «Семанский», пав. Д-93, Семанская площадь д. 1, ул. Шолохова, 11; Т-я ул. Зигуровское, 12а; ул. Новый Арбат, 17; ул. Профсоюзная д. 128 кор. 3; м. Марьино ТК, пав. №19; ул. Лобинская, 4а; Бережков пр. 8/1; ул. М. Березовая, вл. 17; Смоленская 24-я; Б. Оружен. 19, стр. 2; Ленинградский проспект дом 58/2; Средний 9; Бол. Якимовка 26. Дом и гаражи; Русская ул. 27. Дом и гаражи; Новослободская ул. 16; 3-ий Добрынинский пер. 3/3 кор. 1; Ленинский проспект д. 62/1; Русаки, 1; Ломоносовский пр-т 23; Брянская ул. 13; Новая Бауманная 31, стр. 1; Ивана Франко 38 кор. 1; Ярославское шоссе д. 54; Полковая д. 28; Исавского, 33/1; Смоленский проспект, 16; Марксистская д. 3 (мет. Планета); Новосен Космополитская 45 км 41; Яркая 19; Земляной Вал д.2/50; Сев. Бутово ул. Старокалевская д. 16; Семинский наб. 22/24; Ленинский проспект 85; Земляной Вал д. 1106 Б; Королевское шоссе д. 20 стр. 1; Нагорный бульвар д. 4 к. 1; Аргунская ул. Ленинский пр-т 146; Ангарская ул. 26 кор. 1; Мясницкая ул. 17; Малаховская ул. 20 кор. 1 Александров Красный пер., 10	Астрахань ул. Свободная, 51; ул. Советская, 36; ул. Ульяновская, 3; ул. Урицкого, 3 «Перекресток» Великий Новгород ул. Большая Санкт-Петербургская д. 6/11 Вильнюс ул. Аляксандра, 10 «AKELOTE и КО» Владивосток ул. Жигур, 48; ул. Русская, 46 «Планета» Владимир ул. Дзержинская, 10; ул. Дзержинская, 11; Октябрьский пр-т, 47 Волгоград пр. Ленина, 2-а Вологда Ул. Челюскинцев, 3 «Пассаж» Воронеж Ленинский пр-т, 150 ТЦ «Пассаж»; ул. Колыбельная «Лаборатория Развлеканий»; Острогожское кольцо «Лаборатория Развлеканий» Геленджик ул. Лопатин, 33 «Компакт» Губин ул. Дзержинского, 113 Дзержинск ул. Гагарина, 51а Днепропетровск пр. Карла Маркса, 50; ул. Московская, 1; пр. Карла Маркса, 46; ул. Харьковская, 2; ул. Боброва, 23; ул. Московская, 3; ул. Ленина, 1-Б Екатеринбург ул. 8 Марта, 82 «Играй Мир»; ул. Луначарского 40 «Титаник»; ул. Радищева 4 магазин «Салон Тим» Железнодорожный ТЦ «Юлмар» контейнер 71 Жуковский ул. Гагарина, 24; ул. Ладога, 1, цокольный этаж «Матрица»; ул. Чапаева, 1	Ижевск ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток» Иркутск Челюскин 19 «РемонтТехника»; Ленина 10, «Экспресс»; Фрунзе 8, «ВМД»; Ленинская 17, «Торговый Комплекс»; Киевская 2, «СД-НН»; Урицкого 13, «Синтез»; Партизанская 1 ТД «Найди»; Дзержинского 26, «Абсолют»; Урицкого 1, «Детский мир» Калининград пл. Победы, 4; торговая сеть «Монитор» Калуга ул. Кирова, 7/47 Кемерово ул. Тулунского, 22 «и-102» Киров ул. Московская, 11 «Оркан»; ул. К. Маркса, 125; ул. Московская, 12; ул. Пролетарская, 17а; ул. Ворожского, 71 Киев ул. Большая Васильковская, 54 «Созвездие» Клин ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связи» Кострома Красная поляна, магазин «А»; ул. Советская 130 Лангелас ул. Ленина, 28-а, маг. «Полетан» Липецк ул. Воронцовая, 3 «Золотой Диск» Луганск ул. Советская, 88 «Протекс» Лучегорск, Приморский край 4 м-н, «Арсенал» Лысьва ул. Федосеева, 33 Махачкала ул. М. Янгского, 67 Минск пр. Октября, 31 Минск ул. Я. Колоса, 1	Нарьян-Мар ул. Ленина 23 Б Нефтекамск ул. Ленина, 15 Нефтеюганск «Россия», м-р. 2, д. 23 Нижний Новгород ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»; ул. Зодовкина, 7/9, м-н «Олимпик»; ул. Филановская, 10 отдел «Компьютер плюс»; ул. Маслякова, д.3, Салон «Вос для бухгалтера» Новокузнецк ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ» Новосибирск ул. Ломоносова, 42 - «1С:Мультимедиа.Сибирь» Норильск ул. Богдана Хмельницкого, 17; ул. Кирова, 29-4 Одесса ул. Ленина, 32; ул. Рыбинская, 10 «Аптека»; ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Драйв»; ул. Карлава 120 ТЦ «Аристархос»; ул. Гастелло, 50 ТЦ «Аристархос» Омск ул. Красная Луя, 9; Торговый город, 3 размер, 23 место ул. Кольцовская, 12 Перомойский рынок; Панорама-Центр; Кирова, 12 Орел Красная, 1 Орск ул. Краснознаменная, 64 Павловский-Посад ул. Кирова, 23 Пенза ул. Коммунистическая, 28; ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл» Пермь ул. Куйбышева, 30, маг. «Играшоп»; Космополитский пр-т, 24; ул. Луначарского, 50 ул. Уникова, 13, ТД «Владимир» ул. Бирюкова, 13, универсам «79» Псков ул. Яко Фабрициуса, 10	Пушкино, МО Московский проспект, 5 Рига ул. Дарзбенас, 14, оф. 502 «ИМД»; ул. Бригадас 39, т/ц «БЭН», SA «БЭН»; ул. Кр. Барона 25, SA «БЭН»; ул. Кр. Валдемарса, 73; ул. Маскава 357, т/ц «DOLE», SA «БЭН» Ростов-на-Дону ул. М. Горького, 143, 4-й этаж, Компания «Эксперт»; ул. Серафимовича, 53, Магазины «ИГРОГОЛИС» Самара Московское шоссе, 26, магазин «Детский мир»; Московское шоссе, 81А, ТЦ «Парк Хаус»; ул. Старо-Загора, 59, стр. 1, ТЦ «Старогагаринский», секция 9; ул. Старо-Загора, 141, ТЦ «Экспресс»; ул. Победы, 151, ТЦ «Термос»; ул. Митуркина, 15, ТЦ «Мозорум», 2 этаж, секция 3; ул. Ленинградская, 63, магазин «Улыбка»; ул. Георгия Димитрова, 7, ТЦ «Орбита»; пр. Юныя Плеханова, 146, книжный магазин «Мелодия»; пр. Кирова, 48, ТЦ «Юность», цокольный этаж; ул. Ульяновская, 10, ТЦ «Визитон», секция 333 Саранск ул. Пролетарская, 46; ул. Бухаринская 37/3; ул. Советская, 65 Сочи ул. Ленина, 88 «Стиль» Северодвинск ул. Писемская, 11 ТЦ «Дружба» Североуральск ул. Молодежная, 10 С.-Петербург ул. Садовая, д. 11; Неский пр-т, 28, СПб Дом Книги; Измайловский пр., 2 маг. «Миробит»; Камениноросский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКОД»; Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»; пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»; Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»; Левашовский пр., 12; ул. Гончарова, д. 15 «ДискПринт»; ул. Марата д.8 «КЕЙ»; ул. Пушкинская, 12, лит. А, пав. 4-Н, «Лайт-Продукт»; Московский пр., 2; 7-я линия Васильевского острова, д. 40 Большой пр-т Вас. о-ва, 68 Восстание, 13	Неский проспект, 35 Старый Оскол м-р. Королева, 25а Сургут ул. Ленина, 13; ул. Зигуровская, 11, блок Б, «Фитер» Тамбов ул. Советская, 148/45, магазин «БЕРНИСАЖ» Тольятти ул. Революционная, 60, книжный магазин «Матрица»; Привокзальный б-р, 22, книжные атласы «Империал» Томск ул. Иркутский тракт д. 80/1; ул. Красноярская 135; ул. Яковлева, 6; ул. Иркутский тракт д. 118/1 Тюмень ул. Республики, 62 Тында ул. Кр. Пресня, 33 Уссурийск ул. Нагорная, 252 Уфа ул. Лесточниковая, 48, ТК «Октябрьский»; ул.55-лет СССР, 47 «Океан»; пр. Октябрь, 137 Челябинск ул. Российская, 281 Череповец ул. Тимкина, 7, ТК «Фортуна» Чусовый ул. Чапаевского, 8 Элиста ул. Пушкина, 20 Якутск ул. Одронниковая, 20, «Матрица» Интернет-магазины www.1c.ru www.bolot.ru
--	---	--	--	---	--

а также в фирменных магазинах Москвы:
Чистый софт: ТЦ «МирЭкспресс», пав. 16-38 и 25-21 ул. Профсоюзная, 58; ТЦ «Буденновский», пав. 6-5 пр. Буденного, 53, стр. 2; ТЦ «Торбуксин» двор, пав. 62-174, Багратионовский пр., 7, к. 3; ТЦ «Беттеко», ул. Мясницкая-Мясная, 37; Отдел в магазине «Мобайл центр», пр. Мира, 112; Отдел в магазине «Мобайл центр», бульвар Дн. Донского, 8.
Аппарат: Перекресток ММД с Останкинским шоссе, Перекресток ММД с Каширским шоссе.
М-Видео: Семанский б-р 13 стр. 1, Дзержинский ул. 12, 28-й км МКАД, Русское шоссе ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 63, Щаповское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр.1-2, Пр-т Мира, 91 кор. 1, Азовоградская д. 11, Чароитский б-р д.3, кор. 2, Маросейка д.6/8 с.1, Степановский пер. д.13/15, Лобинская д. 169, Никольская д. 8/1, Бол. Чернышевская д.1, Ижоринский сад д.3, Пятницкая д. 9.
Парик: Волгоградский пр-т, д. 1, Калининск пл. д.1, Пресненский Вал д. 7, Земляной вал д.32/34, Митуринский пр-т д. 45, пр-т Мира д. 118А, Бранская д.12, Солени д.1, Комсомольский пр-т 27, Ленинский проспект д.70/11, Земляной вал 33, Мал. Чернышевский пер. 25, Долгоруковская 40, Ленинградский проспект дом 52, Варшавское шоссе 2, Угловое 1 А, Нарвский спуск ул. 23/2.
Премьер-Делюкс: Торговый ряд «Босманский Дистрикт», ул. Профсоюзная 19; павильон №5, ул. 13-й Парковая д.27/4.
Формат: Троицково-Лыковское шоссе д.2, Смоленск д.7 а, Генерала Белова д.4, Щаповская д. 61/21, Профсоюзная, д. 68, кор. 1, Акимовский дом 57.
Цифра: Пл. Воронцового 1, Пр-т Буденного 161 ТД Буденновский И-5, Космополитская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай», пав. 3П2а, Тверская 25/9.
«ТД «Союз» Алексеевский, Мира пр-т, 116, Арбат, Старый Арбат ул., 6/2, ГИМ, Красная пл., 3, Вязники, ул. Вязниковская д. 20 А, Демидов, Ленинградский пр-т, 33 А, Жулебино, Халынинский б-р, 7/11, Косейка, Митуринский пр-т, 44, Могил, Угловое ул., 42, Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Дмитровское ш., 43, Мир, Воронцовская ул., 7, Мир, Волгоградский пр., 133, Мир, Профсоюзная ул. 144 (Ядрин), Ижоринск, Вернадского пр-т, 86, стр. 2, Перекресток, Алфидское ш., 40 А, Рамстор, Кашарское шоссе, 61, стр.2, Ра истор, Шереметьевская ул., 80 А, Рамстор, Новокосинский б-р, д.41, с.4, Рамстор, Митинская ул., 33, Рамстор, Комсомольская пл., 6, Рамстор, Ярская ул., 19, Рамстор, Часовая ул., 13, Таганка, Варенная Радищевская ул., 22, Троицково-Лыковская ул., 2, Троицково-Лыковская ул., 2, ЦИМ, Петровка ул., 2, эт. 6, Юпитер, Новый Арбат ул., 19, стр. 1, Столпы, Кустайская ул., 6, Коско-Строило, 66 км МКАД, Черемушки-Новомосковский пр-т, 33/2, СМ - Квадрат, Диск, Ленинский д. 11, Столпы Косовая, АВ-Таганка, Мир Печать,